MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

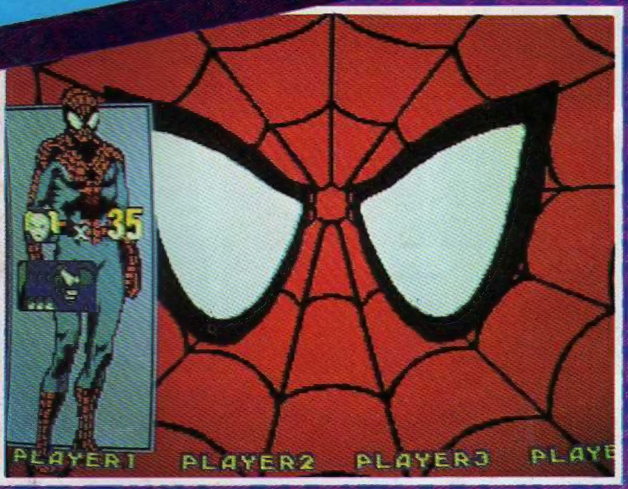
SUPERGAME

ANO 1 - Nº 10
MAIO DE 1992
Cr$ 4.900,00

Precinho moleza!

CHEGARAM OS FLINTSTONES!

Um dos jogos mais legais de todos os tempos!!



FLIPERAMA!

Nova curtição no pedaço. Veja como poupar fichas em Spiderman!

- Dicas novas de Phantasy Star, Sonic, Mercs, Hell Fire e muitos outros!

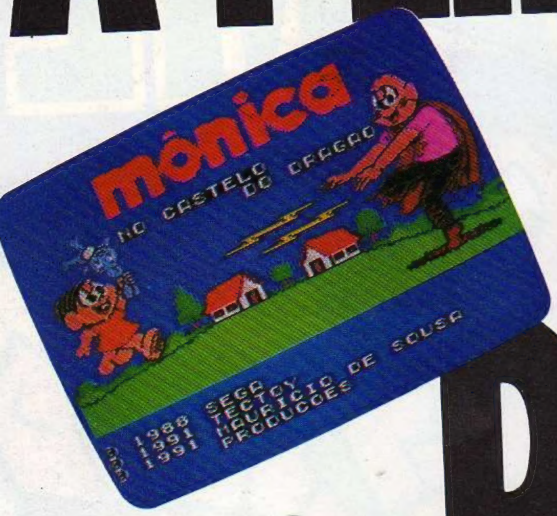
- Two Crude Dudes detonado!!!
- Shadow Dancer até o fim!

Mais uma PROMOÇÃO:

Ganhe um Mega e muito mais!

NO CARTAZ: QuackShot

A PLIMEIRA AVENTURA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA



Master System®

"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio.
A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveú ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aplender que enfientar a Mônica não é blincadeila.

TEC T

NESTE Nº

4 Carta do Chefe
Tudo muito bem explicadinho prá vocês: a nova motorista e o novo carro do Chefe, as mudanças na ficha técnica.

6 Cartas
As cartinhas mais simpáticas do mês com as respostas de próprio punho do Chefe, e quando ele deixa, também as da Redação.

9 O Canto da Cobra
Os toques de quem enxerga longe revelando prá vocês, entre outras coisas, se sai ou não sai o famigerado jogo do Senna.

10 Supertáticas
Tem dica prá todos os gostos, de Mega, Master e Game Gear. Aproveite.

19 Dr. Kissab

20 Especial Mega
O mapa completinho de Two Crude Dudes.

24 Rola lá Fora
Um joystick que grava suas jogadas mais animais, um jogo de pescaria...

26 Arcade
Nossa equipe dá as dicas do fenomenal Spiderman, da SEGA. Aprenda as manhas e economize uma bela grana em fichas.

28 Superjogos

36 Superjogos Especial

40 Especial Master
Vocês vão adorar, completinho, fase por fase, chefe por chefe, e mais todas as dicas de Shadow Dancer.

42 Saiu nos States
Jewel Master, Futebol "brasileiro", The Immortal e De Volta Para o Futuro são as novidades por lá.

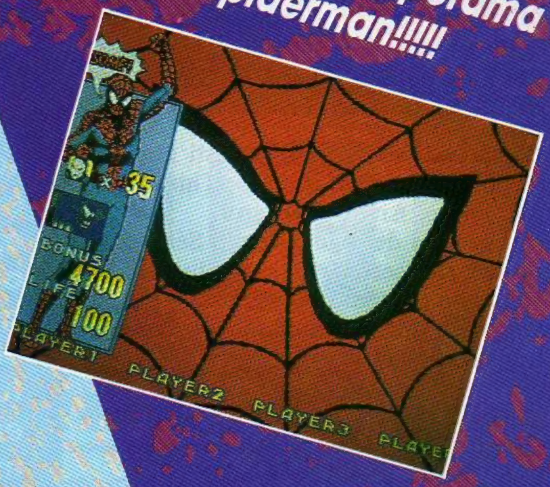
48 Clube do Chefe

52 Classics

53 Hotline

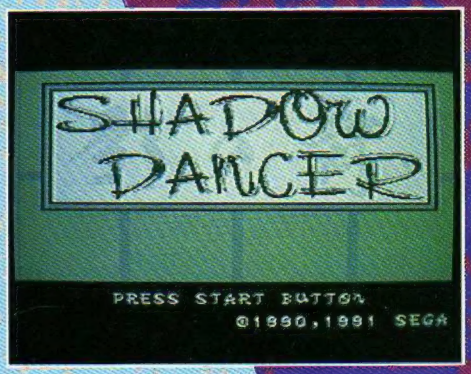
54 Podium

ARCADE
Dicas da versão fliperama de Spiderman!!!!!

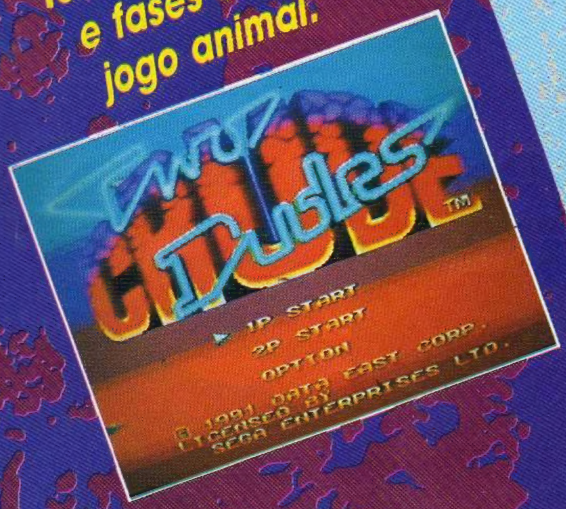


FLINTSTONES
A Tec Toy lança um dos melhores jogos de Master de todos os tempos!

SHADOW DANCER
Tudo que você precisa saber para acabar este jogo.



TWO CRUDE DUDES
Todos os chefes e fases deste jogo animal.



NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 10 — Maio de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistente de Arte: Simone Leandro

Colaboradores: Marcia Maresti Lima (textos); Roberto Carnicelli, Thiago Sorrentino, Andre Biancardi (consultoria de jogos); Paulo Sérgio Agostinelli (secretário de produção) Fernando Sampaio (fotografia) Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos)

MARKETING
Gerente: José Renato Dias de Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Propaganda e Promoções: Izabel Telles
Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora-responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410 - São Paulo, SP

Central de Atendimento
Tel. (011) 881-8266

Para sugestões, reclamações dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410 - Cerqueira César
São Paulo, SP

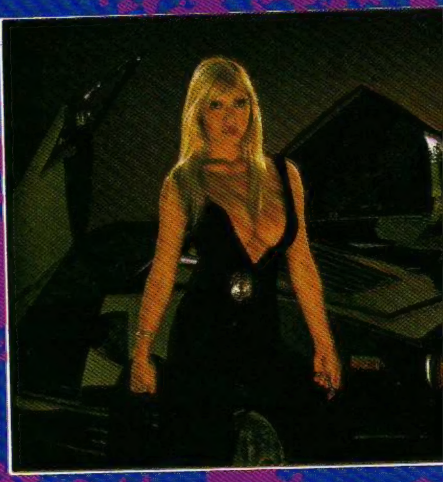
Assinaturas: tel. **(011) 881-8266**

Números Atrasados
Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: CLY

"QUEM NÃO CHORA NÃO ENCONTRA A DAMA NEM ACABA O JOGO".

Minha gente, vocês não imaginam como dá trabalho botar a melhor revista de games nas bancas todo santo mês. Exige dedicação, espírito público, inteligência e, sobretudo, rapidez e agilidade. Para garantir a qualidade da SG fui obrigado a trocar meu velho fuscão por um carro mais esportivo e uma motorista mais ligeira (foto). Contra a minha vontade, é claro. Mas pelo jeito a troca já surte efeitos. Este mês conseguimos acrescentar uma seção de fliperama, com dicas quentíssimas do super arcade da SEGA, Spiderman. Tem, ainda, Two Crude Dudes, um lançamento americano já detonado até o fim pela equipe da SG. Como se nã bastasse, os rapazes da redação resolveram acabo Shadow Dancer direito por conta própria. E o Clube d Chefe já tá a todo vapor (p.48), que nem o meu carr



novo. A redação toda que dar uma volta nele. Nem pensar.

O CHE

Veja a nova ficha técnica da Supergame

A nova ficha técnica da SG traz mais informações sobre os lançamentos e a opinião do Chefe sobre cada jogo. Sempre que possível, revelaremos o número de mega dos cartuchos novos. Logo abaixo vêm as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. N/D = não disponível.

FICHA TÉCNICA
Nome: The Immortal
Console: Mega Drive
Modalidade: RPG
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

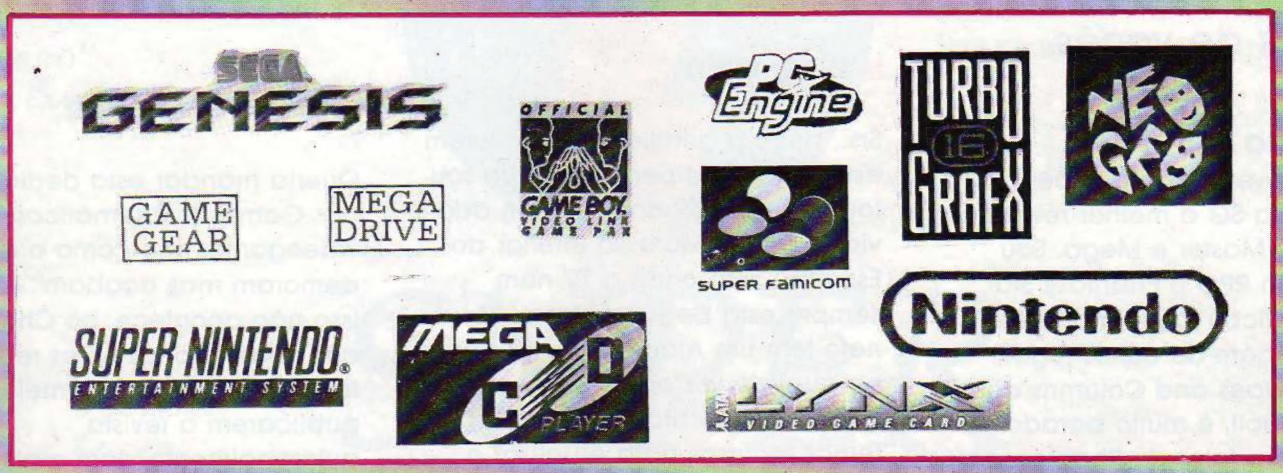
Desafio:	92
Gráfico:	87
Som:	82
Diversão:	91

Chamonix
GAMES CLUB

Artigos p/ paintball

34 S.E. 2 AND. AVE. LOJA 210 . DOWNTOWN
MIAMI - FL - USA - 33131
PHONE - (001305) 372-0087 - FAX (001305) 372-0031

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS



- Temos Nota Fiscal com 4ª via de importação

Temos todos os lançamentos simultâneos com USA.

- Vendas só por atacado

- Concorra a uma viagem p/ Miami e Orlando em julho de 92. Válido somente p/ locadoras e revendas.

√ Tenha total assessoria técnica gratuita para a implantação da estrutura de sua locadora de games.
√ Solicite um dos nossos representantes administração central de vendas. **Chamonix Imp. Exp. Ltda.** Vendas e Show-Room
Av. Indico, 66 - sala 21 - S.B. do Campo - SP
CEP 09750 - Fone: (011) 458-5122/Fax: (011) 414-3706

- Não consulte nossos preços. Consulte os preços dos outros anunciantes e depois ligue-nos. Cobrimos qualquer oferta.

REPRESENTANTES CHAMONIX

- **VOLTA REDONDA** - RJ
Interpar - Participação e Comércio
Fax: (0243) 42-9020
Fone: (0243) 43-4183

- **RIO DE JANEIRO** - RJ
Heifdem Com. Repr.
Tel.: (021) 532-1389

- **MARINGÁ** - PR
MCA - Repr. Com. Ltda.
Tels.: (0442) 22-6505/Fax: (0442) 22-1164

- **RECIFE** - PE
SONIC GAMES
Tels.: (081) 341-5540

- **BRASÍLIA** - DF
RICH LINE Com. Imp. Exp. Ltda.
Tels.: (061) 225-2167/Tel.: Fax: (061) 225-2313

- **JUNDIAÍ E REGIÃO**
PLAY GAMES
Tels.: (011) 436-3602/Fax: (011) 436-5636

- **B. HORIZONTE**
Hot Game
Tel.: (031) 221-9045

- **SALVADOR** - BA
Flex Copiadora Com. Ltda.
Tel.: (071) 242-8292 /
Fax: (071) 241-7473

- **NITERÓI** - RJ
Paulo Foini Repr.
Tels.: (021) 533-1934/533-1778/
Fax: (021) 247-7047

- **BELÉM**
SOFT GAMES
Tels./Fax: (091) 224-4545

- **PORTO ALEGRE** - RS
Embapress Representações Ltda.
Tels./Fax: (051) 223-7384

- **FORTALEZA** - CE
Darma Representações Ltda.
Tels.: (085) 261.4267
(085) 221.5934

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL

CARTAS

Depois de jogar, o que a redação mais gosta de fazer é receber cartas de vocês.

FANÁTICO POR RPG

Estou escrevendo para vocês pois considero a SG a melhor revista prá quem tem Master e Mega. Sou viciado em RPG e Phantasy Star, traduzido, ficou muito mais fácil. Gosto também de outros jogos, exceto Shapes and Columns que além de fácil, é muito parado. Eu escrevi para falar de Phantasy Star do começo ao fim. Não me sacaneiem, pelo menos publiquem o meu nome na revista.

Marco A.D. da Silva
Taubaté — SP

RdC: *Caro Marco, eis o seu nome publicado na SG com todas as letras. Quanto ao restante da sua carta (são 9 folhas, frente e verso, mais dois mapas, um de Palma e outro de Motávia) já viu, né. Mas mandei colocar várias dicas de Phantasy Star neste número em sua homenagem, falô?*

ESCREVA PRA MIM

Caros colegas da SG, estou escrevendo para parabenizá-los pela revista e para dizer que sou fã no. 1 dela. Eu escrevi para a Lojinha do Chefe, para o Patrick Diener querendo comprar o Master dele, ele nem ligou. Já é a 11a. carta que escrevo, sem resposta. Obrigado e tome alguma providência.

Vilton Soares de Souza
Petrolândia — Pe

RdC: *Você tem um tom meio autoritário, gostei e vou ajudá-lo. Se você realmente escreveu para o Patrick (ô Patrick, responda pra ele!), endereço certo e tudo e se ele, depois de 11 cartas, ainda não respondeu, provavelmente já vendeu o Master (que devia ser uma pechincha). Que tal tentar uma outra pessoa? Confira as ofertas do Clube do Chefe e boa sorte.*

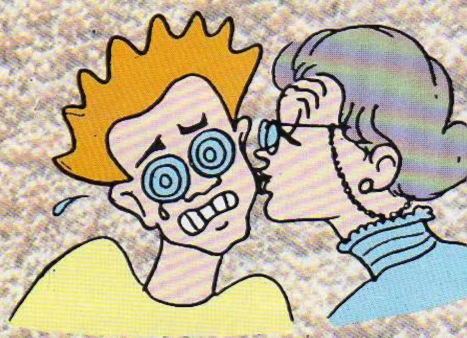
SUPER VOVÔ

Srs., peço a gentileza de ao lerem esta carta não pensarem que sou louca. Tenho 69 anos, porém adoro video game. Moro no interior do Espírito Santo onde a TV nem sempre está pegando bem. Meu neto tem um Atari há uns 10 anos, no qual de vez em quando — quando vou visitá-lo — jogo. Não temos recursos para atualizar o console, meu marido é aposentado. Gostaria que me indicassem qual e onde posso adquirir esta grande diversão, um pouco mais barato, a preço de custo, a fim de que eu possa fazer um esforço e ter um. Grata.

Elza White de Azevedo
São Paulo de Aracê Venda Nova do Imigrante, ES

RdC: *Bem vinda à galera SG, vovó. Considere-se sócia honorária do Clube do Chefe. A sua carta é motivo de grande alegria aqui na Redação. Aconselho a senhora a começar por um Master System, mais barato que um Mega Drive, mas muito bom. Outra coisa, dê uma olhadinha nos classificados do Clube do Chefe que sempre aparecem ofertas muito boas, usados, mas em bom estado. Tudo de bom e um grande beijo do Chefe. 147 já!*

RdR: *Dona Elza, a senhora conseguiu amolecer um pouquinho o coração do Chefe, nós até notamos uma lágrimazinha no*

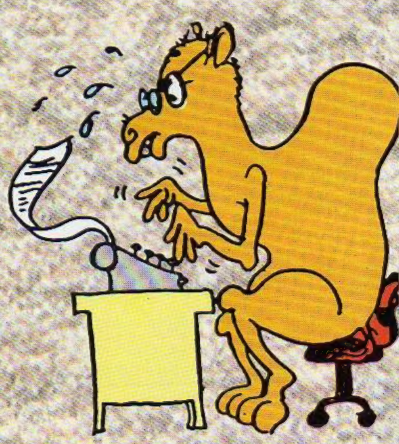


canto do olho esquerdo dele. Abraços de todos.

GAMES COM AMOR

Queria mandar esta dedicatória aos Games Problemáticos: "Os videogames são como o amor, demoram mas acabam". Enquant isso não acontece, pô Chefe, por que você não faz esses redatores trabalharem como camelos e publicarem a revista quinzenalmente, com mais dicas manhas. Como nada é impossíve vai trabalhar seu Chefe mandão vagabundo.

André Go
São Carlos -



RdC: *Meu caro André, aconte que os redatores e pilotos da S trabalham como camelos, até água foi suspensa durante o expediente (que é longo, muit longo). Nós já encomendamos estamos esperando chegar u equipamento "turbo" prá ace todo o nosso trabalho por aq*

FRANCHISING

'UM SUCESSO EMPRESARIAL. A SUPER GAMES DEVERÁ SE MULTIPLICAR EM POUCO TEMPO"
JORNAL DA TARDE 27 / 08 / 91

"PARA QUEM QUER ABRIR UM BOM NEGÓCIO. UM DOS QUE MAIS CRESCEU EM 91 E PROMETE CONTINUAR 'COM BOA PERFORMANCE EM 1992"
REVISTA EXAME 08/ 01/ 92

"ONDE INVESTIR SEM CAIR DO BURRO"
REVISTA EXAME 08/01/ 92

'"MÁQUINA DE FAZER DINHEIRO"
O ESTADO DE SÃO PAULO 22 / 08 / 91

SUPER GAMES

S.PAULO • SANTOS • CAMPINAS • BRASÍLIA • BELÉM • MACEIÓ • LONDRINA • MARINGÁ • PETROLINA

COMO VOCÊ DEVE FAZER PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO:

1 *PARA VOCÊ MONTAR UMA LOJA SUPER GAMES BASTA UMA ÁREA DE NO MÍNIMO 25 M² E UM INVESTIMENTO ADICIONAL DE APENAS US$ 4.500,00*

2 *O RETORNO RÁPIDO DO INVESTIMENTO, ESTIMADO EM MENOS DE UM ANO, E MODERNAS TÉCNICAS DE CONTROLE E GERENCIAMENTO PERMITIRÃO A VOCÊ MONTAR UMA REDE DE LOJAS SUPER GAMES EM POUCO TEMPO.*

3 *ENTRE EM CONTATO CONOSCO E VEJA PORQUE A SUPER GAMES VAI AJUDAR VOCÊ A SER BEM SUCEDIDO.*

4 *VOCÊ E A SUPER GAMES· UMA PARCERIA DE SUCESSO.*

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233
SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777

ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA!

Você pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe,** uma supersacada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja, onde você anuncia durante 3 meses seguidos e adquire as seguintes vantagens:

- *Recebe uma fita VHS com algumas dicas de jogos que estão na revista do mês e que incentiva a compra e o aluguel dos cartuchos em sua loja. Esta fita é trocada mensalmente.*
- *Todos os meses o nome e endereço da sua loja sai na lista de credenciados do* ***Clube do Chefe.*** *Isso significa que, durante os meses em que você estiver anunciando na revista, o seu nome vai aparecer 2 vezes!*
- *Todos os meses divulgaremos as vantagens que os credenciados oferecem aos associados do* ***Clube do Chefe.***

Você conheceu apenas algumas vantagens do anunciante da Supergame. Para conhecer as outras, ligue 881-8644 - ramal 197 e fale com a gente.

ASSINATURAS
881-8266
CENTRAL DE ATENDIMENTO

CARTAS

MÔNICA E INDIANA

Eu queria saber se os jogos Mônica no Castelo do Dragão e Indiana Jones vão sair prá Mega?

Robson Assis
Americanópolis — SP

RdC: *Parece que por enquanto não, Robson. Mas eu vou mandar os meus espiões infiltrarem os lugares certos com gravadores e máquinas fotográficas infra-vermelhas. Se eu conseguir saber mais alguma coisa mando lhe avisar.*

ANIMAIS ADESTRADOS

Aí galera, tudo em cima? Tenho uma coisa chocante prá falar com vocês. Se vocês querem acabar com o Chefe, sintam essa: PIG LIGADÃO está à disposição. É minha cadelinha, a segunda componente dos Striders.

Fábio Refati
Vila Baliza — RS

Eu tenho uma solução prá vocês darem um jeito no Chefe. Tenho um gato chamado Rash-Fabian que é ninja. Acho até que melhor que Shinobi.

Mateus Carlos Koller Apel
Erichim — RS

RdC: *Vou responder aos dois pois acho que estão mancomunados. Simplesmente não tem jeito de não mostrar as coisas prá mim, esconder, etc. Eles bem que tentam. Só se dão mal. Quanto a vocês dois, aconselho apresentações em circos, programas de TV, festinhas de aniversário, entre outros. Dá uma boa grana, viu?*

RdR: *A gente bem que tentou esconder suas cartas, mas o bundão sempre passa na caixa d correio primeiro.*

RdC: *Esta redatorazinha vai ficar sem seu Game Gear um bom tempo.*

DIRETAMENTE DA ALEMANHA

Olha Chefe, não posso garantir q estou no Clube. Sabe o que acontece? Estou morando na Alemanha para estudar e a minh irmã envia a SG pelo correio, por isto estou mandando um pouco atrasada a ficha de inscrição do Clube do Chefe. Dá prá quebrar galho? Sou o tipo de cara que n gosta de puxar o saco e de puxa sacos, portanto pode ter certeza que vou dizer a verdade: a sua revista é um barato, boa mesmo. Continuem assim. Minha pergunt por que o TV Tuner americano fi preto e branco no Game Gear brasileiro? Sonic tem 15 ou 18 fas Obrigado.

Lucas L
Bischoeswiessen — Alema

RdC: *Caro Lucas, sua ficha cheg e você está associado, OK? Você inclusive, o primeiro sócio na Alemanha. O TV Tuner não funciona porque os sistemas de televisão são diferentes, aqui é P e nos EUA, NTSC. A mesma coisa aconteceria, portanto, se o cons e o tuner fossem americanos. Ac não funciona. Beijoca. Ah, Sonic (para Mega) tem 18 fases.*

RdC = *Resposta do Chefe*
RdR = *Resposta da Redação*

Escrevam para:
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

CANTO DA COBRA

Senna, R-360, e outros babados que a cobra descolou em primeiríssima mão.

SENNA

Até o fechamento desta edição ainda não havia uma data definida para o lançamento do jogo de Ayrton Senna. Os mais otimistas entre os entendidos falam no mês de junho. A Cobra apurou que pelo menos duas versões preliminares do jogo foram enviados do Japão à sede da Ayrton Senna Promoções em São Paulo para aprovação. Como o nosso tri-campeão é exigente, o processo pode demorar um pouquinho.

R-360

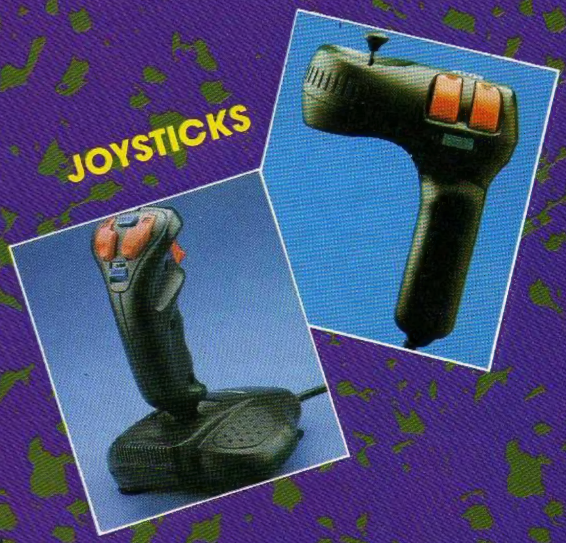
Acreditem se quiser! Quem está amarrado na incrível máquina da foto acima é ninguém menos que o nosso querido Chefe. O seu desempenho nesta arcade giratória foi tão impressionante que os donos do fliperama de Los Angeles, na Califórnia, onde jogou, pediram para ele não voltar mais.

Gente, como Sonic trabalha!! Enquanto a gente espera ansiosamente Sonic 2 para Mega-CD e, quem sabe, Mega Drive, ele já está saindo num Mini Game da Sega. Quem sabe para o Dia da Criança. Aguardem.

ELECTRONIC ARTS

A Electronic Arts quer lançar seus cartuchos simultaneamente no mundo inteiro! A Tec Toy, que vem lançando alguns dos títulos da empresa no mercado brasileiro, diz que é possível. Basta negociar os direitos antes dos jogos serem completados. Ou seja, arriscar no escuro.

JOYSTICKS



A Tec Toy começou a fabricar dois joysticks para o Mega Drive na Zona Franca de Manaus: o Chimera e o Python. O primeiro é do tipo pistola, o segundo do tipo manche. Os dois vêm com turbo e são da linha QuickShot.

TEC TOY

Em recente entrevista coletiva num restaurante mais ou menos chique de São Paulo, a Tec Toy revelou alguns de seus números para 1992. Até o fim do ano a representante da Sega no Brasil terá lançado 30 títulos de Game Gear, mais de 100 para Mega Drive e mais de 150 para Master System. A grande pergunta ainda é: quantos títulos vai lançar para Mega-CD? A empresa espera faturar US$ 140 milhões no ano corrente — o mesmo do ano passado.

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MASTER SYSTEM

Phantasy Star

OS SEGREDOS DA FLAUTA MÁGICA

Para sair do Labirinto: o comando é Saída utilizado pela teletransportadora Alis e seus amigos das profundezas dos labirintos. Outro segredo é a música que adormece os monstros.

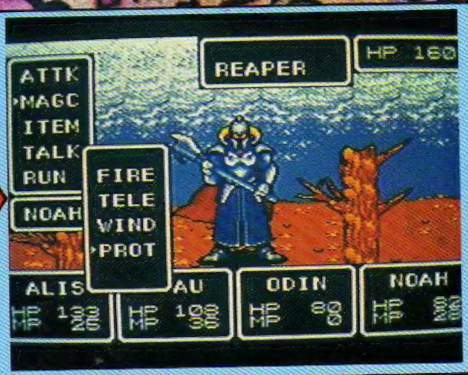
Phantasy Star

NA CIDADE DE DEZORIS

Não se engane: os verdadeiros cidadãos da cidade, do lado esquerdo, falam a verdade. Os do lado direito mentem, na maioria das vezes. O mesmo ocorre com aqueles que vivem nas cavernas. (Esta dica não contém nenhuma mensagem cifrada).

Phantasy Star

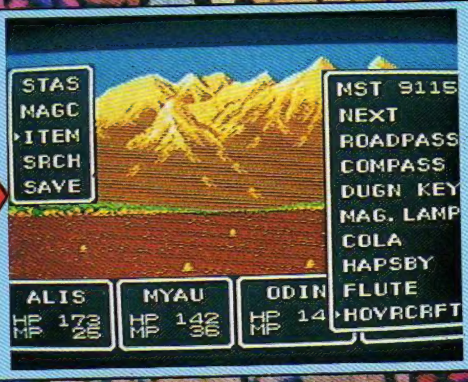
USO CORRETO DA MÁGICA



Mágica certa na hora certa leva à vitória. Corda e Medo não funcionam com monstros fortes e drenam valiosos MP. Raio é fatal para o grupo de monstros, não adianta com os fracos e sós.

Phantasy Star

ECONOMIZE ENERGIA



Só cruze os lagos de lava usando o hovercraft. Não use landrover, nem tente cruzar a pé. Caso contrário, você morr queimadinho.

Ghouls & Ghosts

PARA ESCOLHER ARMAS

A escolha da arma fica a seu critério, use a que você identifica melhor e tenha cautela. A adaga é ideal para várias fases, por sua velocidade e precisão.

Global Defense

DESTRUA OS MÍSSEIS

Nas fases de defesa, tente destruir os mísseis antes que eles iniciem a reentrada, senão estará sujeito a enfrentar um vasto número de mísseis ao mesmo tempo.

Golvellius

PARA SAIR DA CAVERNA

Você pode sair da caverna do Monstro das Neves se estiver com pouca energia. Depois da aparição do Morcego Gigante, margeie as paredes da esquerda, pressione e numa delas você vai sair e encontrar Randar.

Mercs

PARA DESTRUIR O CHEFE DA TERCEIRA FASE

Pegue a Spread Gun, corra para o canto direito e dispare o mais rápido possível. Quando ele estiver quase completo, fique entre o canhão frontal e o dorsal, antes da porta. Siga atirando.

Mercs

DESTRUA HARRIER

Logo que ele subir, comece a atirar, vá para o lado oposto antes que ele atire. Repita a operação até ele morrer. Se quiser, use uma Mega Bomb.

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

Mercs

PARA USAR AS ARMAS

Double Gun: dispara 2 tiros paralelos com uma Twin Shoot (é mais poderosa que a arma normal). Spread Gun: dispara vários tiros em semicírculo, ideal para alvos múltiplos.

Mercs

PARA USAR AS ARMAS

Lança-chamas: forte e contínuo, sem longo alcance e lento prá começar a atirar. Lança-mísseis: use-o quando deve concentrar seu tiro, não tem muito efeito contra vários atacantes.

Zillion

PARA ACHAR OS ÓCULOS

Os óculos infravermelhos para Apple e JJ estão nas salas A8 e H5 respectivamente.

Zillion

PARA LUTAR CONTRA OS INIMIGOS

Classe A: Ajoelhe-se e dispare mais rápido do que ele. Classe B: Atire mais rápido do que ele. Caso ele se ajoelhe, pule sobre o seu disparo.

Zillion

PARA LUTAR CONTRA OS INIMIGOS

Classe C: Se você estiver acima deles, espere que mirem em você e dispare, mova-se imediatamente para esquivar-se. Classe D: Bloqueie o movimento do inimigo e atir com o carregador 3.

Se uma dica não funcionar na primeira, tente outras vezes.

MEGA DRIVE

Sagaia/Darius II

AUMENTE A DIFICULDADE

Esta é para você que já se acha o mestre de Sagaia: aperte o botão C doze vezes na tela de apresentacão e prepare-se para ficar completamente louco de tão difícil que o jogo vai ficar.

Sagaia/Darius II

ANÁLISE DE ROTA

Após jogar, se você quiser saber que rota foi utilizada, qual a dificuldade do jogo, que nave foi usada e a pontuação do jogador, você deverá digitar: A,C,A,B,C,A,B,C, A,B,C na tela de apresentação.

Strider

3 CONTINUES

Este cartucho é suficientemente difícil para ser jogado com vidas infinitas. Então, aí vai uma dica de como conseguir 3 continues durante o jogo:na tela de apresentacão digite A,C,B,C,A e start.

Fighting Masters

ÚLTIMO CHEFE

Comece o jogo pulando e caindo no mesmo lugar, isto fará o chefão parar a sua sequência de ataque. Depois é só atingi-lo quando ele estiver no ar, que ele ficará imóvel por alguns segundos. Vá para cima dele e utilize o special attack. Eyesight é uma boa pedida.

Fighting Masters

SAINDO DO NOCAUTE

Quando o adversário o atingir, você ficará alguns segundos em nocaute e a saída mais segura é abaixar e socá-lo se ele estiver muito perto, ou pular se ele estiver um pouco mais longe. Não se esqueça que independente da técnica utilizada para sair do nocaute, leva algum tempo até que você volte a se mexer.

Sonic

CÂMARA LENTA

Na tela de apresentação digite: C, C, C, C, depois aperte simultaneamente Start e o botão A e quando o jogo começar, aperte o botão B. Agora vamos pausar o jogo, mantendo o botão B pressionado enquanto pulamos com o C. Se você quiser desligar o Slow Motion, despause o jogo.

F 22 Interceptor

PASSWORD

G T G A U O. Com essa password, você poderá aterrissar o avião. Ao fazê-lo, você vai encontrar uma surpresa da SG só para você que curte jogos deste tipo.

Phelios

DIFICULDADE MÁXIMA

Coloque o cartucho Golden Axe. Quando aparecer a tela de apresentação, retire-o sem desligar o aparelho e coloque Phelios, resete e você poderá escolher o nível Expert.

Hell Fire

99 VIDAS

Coloque na tela de opções e selecione Hard. Espere alguns minutos até aparecer YEA RIGHT, que significa que já temos 99 vidas prá gastar. Se você é mesmo fera deve acabar o jogo com esta dica

Dynamite Duke

SUPER OPÇÕES

Aperte o botão Start na tela para que apareça a escolha de opções. Nesta tela ainda, aperte 10 X o botão C e Star Depois disto pode selecionar fase que quiser, assim como número de continues desejados.

Dicas de jogos são como as flores: delicadas... O Chefe.

GAME GEAR

Fantasy Zone

1º CHEFE

Mire abaixo do nariz do chefe de fase, aguarde seu ataque suba e atire em seu olho com insistência. Quando ele começar a encolher, afaste-se; ele vai pular sobre você.

Sonic

ÚLTIMO CHEFE

Para derrotar o chefe final, fique bem à esquerda na tela. Depois corra e pule sobre o Dr. Robotnik. Corra rápido de volta à esquerda para evitar a descarga elétrica. Repita este procedimento de 10 a 15 vezes e você conseguirá derrotar o terrível cientista.

Space Battle

DETONE O CARA DE ASTEROIDE

Na segunda fase você deverá destruir o cara de asteroide. Para isto movimente-se para a esquerda e para a direita, acertando bem no meio do inimigo. Quando o cara de asteroide vier para baixo da tela vá para cima e gire para evitá-lo. Atire até detoná-lo.

Space Harrier

EVITE AS CABEÇAS VOADORAS

O nono estágio dá trabalho para qualquer um, já que as cabeças voadoras são indestrutíveis. Um jeito de evitá-las é observar de qual canto da tela elas aparecem. Isto quer dizer que o próximo conjunto de cabeças voadoras virá do canto oposto. A senha deste estágio é BFCH.

Minigolf

BURACO ADIANTADO

Para começar num buraco mais adiantado, você deverá iniciar o jogo para um jogador, selecionar o modo beginner na tela de seleção do jogo. Na tela de senha você deverá escrever PUTT.

Se ligue nessa meg

Participar dessa promoção é moleza e abocanhar um Mega Drive e muito outros prêmios, mais ainda! Para acabar de vez com os seus neurônios descolamos duas perguntas que são uma verdadeira "vergonha". Se você não souber responder, desista. Videogame, definitivamente, não é o seu forte!

1 ***Qual o nome do inimigo número um do Sonic?***

2 ***como se chama a filhinha de Fred Flintstones?***

promoção

SUPERGAME CLUBE DO CHEFE

TEC TOY

- **1º** *Mega Drive*
- **2º ao 11º** *Cartuchos para Master System*
- **12º ao 21º** *Mini games*
- **22º ao 61º** *Camisetas do Sonic e Alex Kid*

REGULAMENTO

(LEIA COM ATENÇÃO)

1. A "SUPER PROMOÇÃO CLUBE DO CHEFE - TEC TOY" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das duas empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Para facilitar basta preencher o cupom desta página, em letra de forma, com todos os dados solicitados.
3. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que responderem corretamente às duas questões da página anterior.
4. Só poderão participar do sorteio os cupons postados até o dia 04/06/92, valendo como comprovante o carimbo do correio.
5. Os cupons deverão ser colocados em um envelope e remetidos para Nova Cultural Editorial Ltda, Caixa Postal 9442 - CEP 01051, São Paulo, frisando no lado externo do envelope: "CONCURSO CLUBE DO CHEFE/TEC TOY".
6. Só terão validade os cupons originais desta revista, não sendo aceitas as reproduções em xerox.
7. O sorteio será realizado por uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. Os cupons que não atenderem às condições básicas serão invalidados.
8. A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda, ou nos distribuidores da empresa, para os ganhadores de fora da Capital de São Paulo.
9. Serão distribuídos no total, 61 prêmios, como especificado no alto desta página.

Nome: _____

Endereço: _____

_____

Cidade: _____

Estado: _____ **CEP:** _____

O nome do inimigo número um do Sonic é _____

O nome da filhinha do Fred Flintstones é _____

Aqui estão os ganhadores da promoção

"Onde Estão Os Heróis?"

Veja se você está entre eles!

1: Prêmio
Mega Drive

Maurício C. Reis
Salvador/BA

2: Prêmio
Master System

Sérgio Luiz Figueiredo de Souza
São Gonçalo/RJ

3: ao 5: Prêmio
Game Gear

Yoshihisa Abe
Santos/SP
Alexandre G. da Silva
São Paulo/SP
Vander José Apolônio Gomes
Belo Horizonte/MG

6: ao 30: Prêmio
Cartuchos Mega Drive

Maurício E. Fernandes
São Paulo/SP
Tiago Pinheiro Teixeira
Salvador/BA
Luiz Cláudio da Costa Pereira
Aracajú(SE
Marcos Paulo da Cunha
São Paulo/SP
Vitor Eduardo Bazzo
Curitiba/PR
Hélio de Castro Santos filho
Contagem/MG
Diego Monegatto Santoro
Arujá(SP
Jessé Aquino da Silva Morais
Niterói/RJ

Ricardo Jorge de Oliveira Maia
Recife/PE
Leandro Irineu Martins Pena
São Paulo/SP
Marcel Roberto Castanheira
Curitiba/PR
Clayton Lucas da Silva
São José dos Campos/SP
Leonardo M. Schade
Porto Alegre/RS
Leonardo Noguchi
Niterói/RJ
Aluizio Martins de Barros
Recife/PE
Marina Tacla Saad
Campo Grande/MS
Manoel Gavazza Neto
Maceió(AL
José Maria N. Oliveira Junior
São Paulo/SP
Darlan Silva Santos
Brasília/DF
Nelson Gonçalves Junior
Santos/SP
Gabriel Franco de Campos
São Paulo/SP
Daniel Torres dos Reis
Curitiba/PR
Tony Jefferson V. Veras
Rio de Janeiro/RJ
Pablo Kossa Galli Vieira
Goiânia/GO
Leandro Ferreira Vilaça
Belo Horizonte/MG

31: ao 55: Prêmio
Cartuchos do Master System

Alethea Maria C. S. Bernardo
Belém/PA
Silvia Maria da Costa Maia Lopes
Rio de Janeiro/RJ
Alexandre Teixeira
Carazinho/RS
Diego Jônio Borba Lins
João Pessoa/PB
Elizeu Leandro Gonçalves
São Paulo/SP
Luiz Carlos da Silva Santos
São Gonçalo/RJ
André Luis Citro Payão
São José dos Campos/SP
Gefferson Fabiano de O. Cabral
Joinville/SC
Arthur Henrique Pinto Lopes
Belo Horizonte/MG
Edson Portes
Rio de Janeiro/RJ
Deive Rodrigues
São Paulo/SP
Silvana Bueno da Silva
Lajeado/RS

Otávio Okano Junior
Ribeirão Preto/SP
Rui Cunha Macedo Junior
Belém/PA
Saulo Guerra Crescêncio
Recife/PE
Gilberto G. Gomes
São Paulo/SP
Guilherme Augusto S. de Araújo
Belo Horizonte/MG
Alexandre Stall
Curitiba/PR
Rodrigo Negreiros Andrade
Salvador/BA
Carlos Alberto dos Santos
Santos/SP
Luciano de Freitas Leivas
Porto Alegre/RS
Ricardo Porciúncula dos Santos Jr.
Rio de Janeiro/RJ
Evandro Evangelista R. de Souza
São Paulo/SP
Rodrigo de Barros Paes
Maceió(AL
Gustavo Lima Carvalho
Curitiba/PR

56: ao 80: Prêmio
Cartuchos do Game Gear

Felipe Lobo dos Santos
Salvador/BA
Michel Jalil Fauza
Campinas/SP
Danian R. de Oliveira
Curitiba/PR
Márcio Hoglhammer Moreira
São Paulo/SP
Breno Augusto Ferreira Silva
Belo Horizonte/MG
João Henrique M. Sousa
Goiânai/GO
Fábio Datt de Araújo
Santo André(SP
Ozenilde F. Vasconcelos
São Paulo/SP
Giovani Brandão de Oliveira
Fortaleza/CE
Raphael Ferreira Crespo
Rio de Janeiro/RJ
Diogo Mendes Carvalho de Souza
Perdões/MG
Márcio Leiva de Paula Pereira
São Vicente/SP
José R. dos Santos Junior
Curitiba/PR
Márcio Mancini Bannwart
São paulo/SP
Bruno Rezende Chuahy
Goiânia/GO
Lucas Antonio de Melo Aleixo
Belo Horizonte/MG

Alan Tamer Vasques
Macapá(AP
Ricieri Campello
Canoas/RS
Vinicius Magalhães de Oliveira
São Joaquim da Barra/SP
Claudnei Macedo de Jesus
Rio de Janeiro/RJ
Carlos Eduardo A.M. de Andrade
Vila Velha/ES
Bernardo Emmanuel de M. Lopes
São Paulo/SP
Renata Flávia Peixoto Melo
Berlo Horizonte/MG
Gustavo Lages Godinho
Rio de Janeiro/RJ
Gustavo Minoru Shimizu
Londrina/PR

81: ao 100: Prêmio
Minigames

Alexandre F. Barbuino
São Paulo/SP
Carlos Eduardo B. N. de Almeid
Recife/PE
Alice Zarzur Natarangeli
Porto Velho/RO
Maurício Oliveira Teixeira
Belo Horizonte/MG
Higino Francisco Bezerra Neto
São Paulo/SP
Bernardo Dornelles Martins
Porto Alegre/RS
Victor Arthur Vieira
Rio de Janeiro/RJ
Daniela de Nazaré T. de Barros
Belém/PA
Gutemberg Mota Silva
São Paulo/SP
Guilherme Alves Carvalho
Brasília/DF
Rodrigo Gomes de Oliveira
Fortaleza/CE
Gustavao Fontes de Oliveira
Lorena/SP
Joel Sanches Junior
Curitiba/PR
Lourival Lobato Neto
Belém/PA
Bruno Rodrigues Lyra Pereira
Rio de Janeiro/RJ
Carlos Francisco Regis
Santos/SP
Willians Hirotoshi Matsuzawa
Londrina/PR
Jorge Martins Nascimento Juni
São Luis/MA
Roseli Aparecida dos Santos
São Paulo/SP
Fabricio Maciel Vieira
Rio de Janeiro/RJ

SUPERPROMOÇÃO: TEC TOY MESBLA SUPERGAM

O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

MEGA GARANTIDO

É verdade que o Mega japonês é menos resistente que o Mega americano? E deve ser jogado no lixo quando estraga?

Daniel Gustavo Broilo
Caxias do Sul — RS

R: Daniel, isto não é verdade. O Mega japonês é identico ao Genesis americano. A única diferença entre eles é que o Genesis possui um processador que roda o software em inglês e o Megadrive, por sua vez, em japonês, o que não dá prá caracterizar resistência e durabilidade. O que acontece no Japão é que eles jogam tudo fora mesmo, não mandam consertar, pois não compensa.

GENIE E ACTION REPLAY

Qual a diferença entre Game Genie e o Game Action Replay?

José Augusto dos Anjos
Guarujá — SP

R: Os dois acessórios funcionam de forma idêntica. As diferenças são a marca e a procedência. Eles facilitam os jogos de forma incrível. O Game Action Replay não funciona no Mega nacional e o Game Genie funciona em qualquer Mega.

ESTILO EUROPEU

Correm boatos de que o Mega CD-Rom da Tec Toy terá um sistema próprio e que será incompatível com os Mega CDs importados do Japão e Estados Unidos.

Paulo Gallo
São Paulo — SP

R: Grande!!! Paulão, você anda bem informado. Boatos correm de fórmula Indy mesmo. Apesar de toda polêmica criada por eles, você chegou bem perto. As nossas fontes na Tec Toy dizem que o Mega-CD nacional ou será compatível com o sistema europeu ou terá um sistema próprio, que só funcionará com CDs nacionais. Em todo caso, a Mega-questão-CD não está resolvida ainda. Fique ligado.

SIMPSONS

Gostaria que o Dr. Kissab contasse a verdade sobre o que está rolando sobre o lançamento dos Simpsons para o Mega. Já que os direitos desse jogo são da Nintendo.

Luiz Cláudio de Azevedo
3 Corações — MG

R: É a mais pura e cristalina verdade. O jogo dos Simpsons já está em eprom (protótipo de cartuchos) compatível com o sistema Sega. Deverá estar à venda nos States até o final deste ano. E ao que tudo indica, será bem parecido com o de Arcade. O jogo está sendo produzido por uma empresa bem conhecida aqui, a Flying Edge.

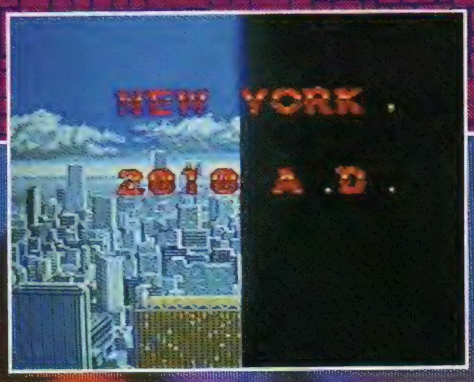
MEGA CD

Gostaria de saber quanto está custando um Mega CD e quantos jogos já estão disponíveis prá ele até agora. Gostaria de saber também qual o jogo que vem incluído no Genesis americano.

Márcio de Brito Braga
Manaus — AM

R: Um Mega CD custa, nos States, cerca de 500 dólares e chega aqui por 800. É bom você saber que nem todos os Mega Drives e Genesis aceitam o Mega CD japonês que é o único lançado até agora (e só roda CDs japoneses). Também foram lançados cinco jogos: Sol Feace, Ernest Evans, F.H.B., Heavy-Nova e Nostalgia, com previsão de mais dez a qualquer momento. O jogo incluído no Genesis é o famoso Sonic.

Final Fight



1º FASE

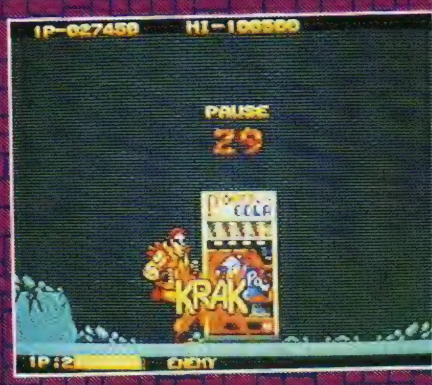
Antes de embarcar nesta emocionante patrulha pelas ruas de Nova Iorque, teste todas as possibilidades de movimento do seu herói, tais como: agarrar seu companheiro, rolar no chão, pegar um objeto no ar, etc. Se você não mexer em nada, vai entrar a programação original do jogo que é: Botão A – agarrar (Grab); Botão B – ataque (Attack); Botão C – pulo (jump).

1º sub-chefe:

Fique em cima do primeiro degrau esperando-o. Quando ele estiver sobre você agarre-o e atire-o longe. Repita sempre a operação.

1º chefe:
Comece destruindo a base em que ele se encontra. Fique então no meio da tela e quando ele pular sobre você, agarre-o, atirando-o longe. Repita a operação.

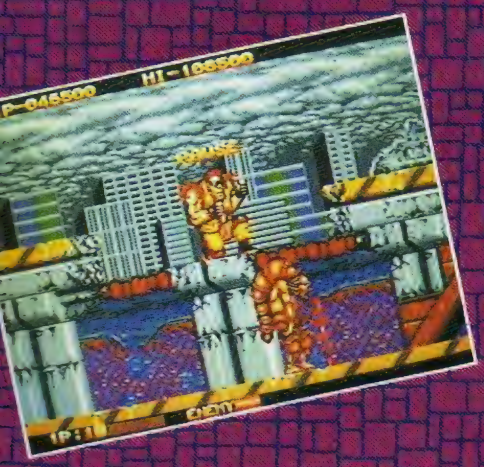
Power Stage:
Detone a máquina de Power- cola e pegue as latinhas esparramadas pelo chão pa recuperar sua energia.

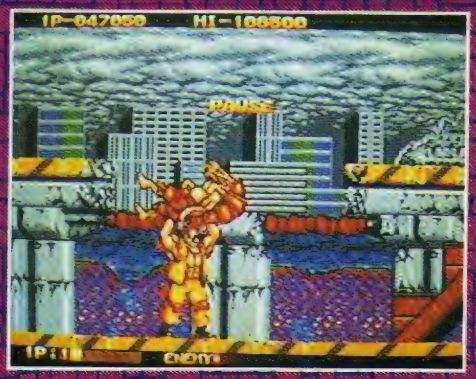


2ª FASE

Não há nenhuma novidade nesta fase. Devemos tomar especial cuidado com o lutador de sumô que vem de cima. Agarre-o e lance-o bem longe. Aproveite para pegar todos os itens da tela, levando em conta que eles podem fazer com que você ataque mais devagar.

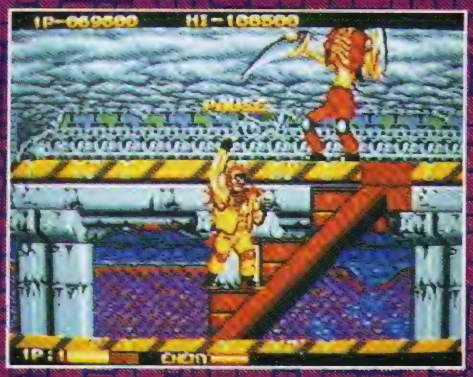
2º sub-chefe:
Permaneça sobre a plataforma central, pois ele vem rolando da direita para a esquerda duas vezes, e vai repousar alguns segundos sob a plataforma central. É esta a hora de agarrá-lo e atirá-lo bem longe.

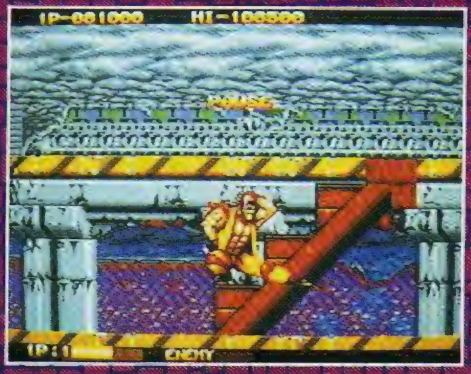




Dica:
quando a nave passar sobre você, pule e agarre-a para destruí-la.

2º chefe:
Inicie atirando-o para o segundo andar e desça para o primeiro degrau indicado na foto. Depois é só golpeá-lo sempre que ele estiver em cima de você. Repita a operação até o final.





3ª FASE

Procure explorar a parte superior da tela pois poderá encontrar ótimos itens para facilitar o combate. Lembre-se que os carros também poderão ser lançados contra os inimigos.

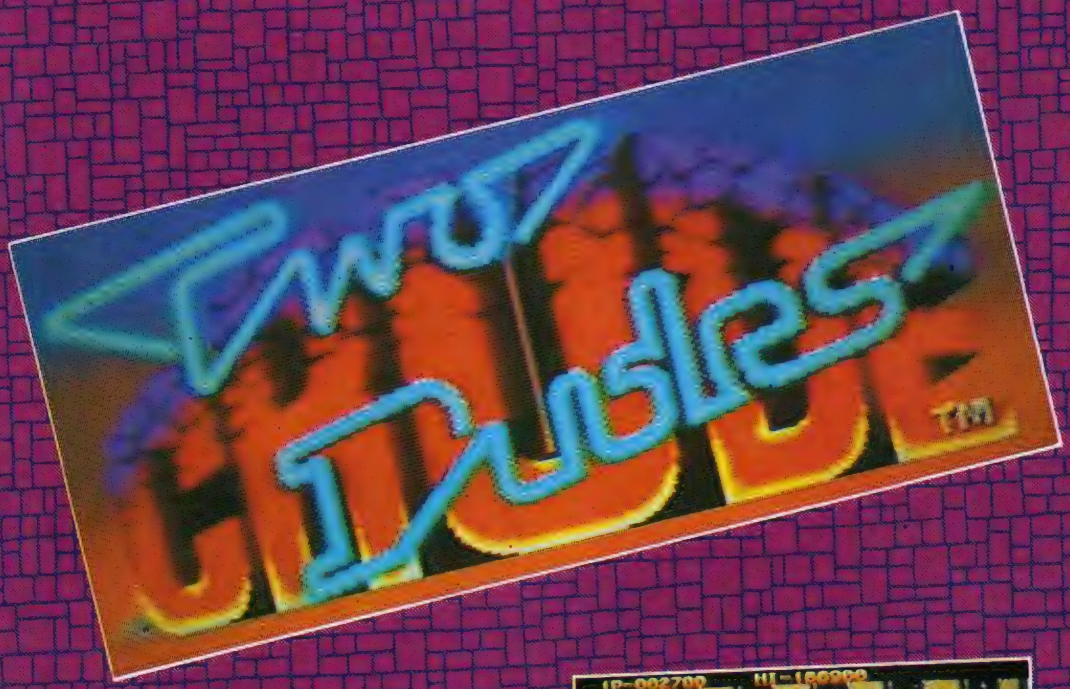
3º sub-chefe:
Permaneça na extremidade superior esquerda aguardando o inimigo. Depois basta arremessá-lo bem longe, várias vezes, até que ele morra.

3º chefe:
Para matar este chefe você poderá levar algumas porradas, não se preocupe, é assim mesmo. Fique abaixado e sempre que ele se aproximar, agarre-o e atire-o bem longe. Repita a operação.

4ª FASE

Você nunca lutou na neve? Então chegou a sua vez. Você terá que passar por três sub-chefes até encontrar o chefão. Quanto ao resto não há problemas, nem novidades.

4º sub-chefe A:
Fique em cima da rampa e do seu lado esquerdo. O sub-chefinho é meio bobão e vai ficar passeando embaixo de você; quando ele estiver de costas, já passou por você e está indo para a esquerda, agarre-o e lance-o longe. Repita a operação.



5º FASE

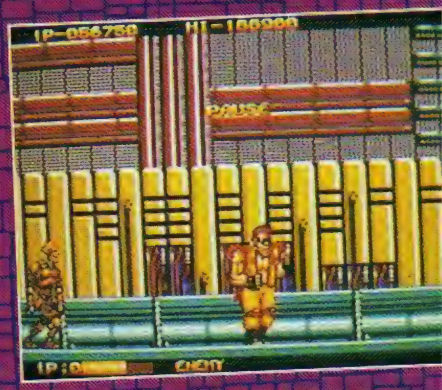
Estamos quase no final e como você já deve ter sacado, o melhor ataque para qualquer inimigo é o Grab com lançamento.

Dica:
Use todos os itens que estão dando moleza na tela.

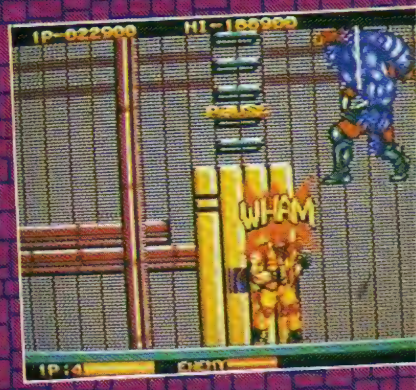
Dica: Cuidado com a caveir que lança a cabeça sobre você, abaixe na hora certa prá não dançar legal.

4º chefe:
No piso inferior, fique bem no meio da tela. Quando o chefe aparecer, vá para o piso superior e repita a operação. O chefe vai transformar-se da forma humana para a de besta, mas seu procedimento continuará o mesmo.

4º sub-chefe B:
É uma pena, mas se quiser continuar o jogo, terá de matar o Papai Noel. Para isso, agarre as suas bombas e devolva-as com bastante amor e carinho, acabando com ele facilmente.



5º chefe:
Quando ele estiver na tela, suba na plataforma e queb com um chute. Quando ela descer permaneça abaixad agarrando-o e lançando-o seus últimos suspiros.



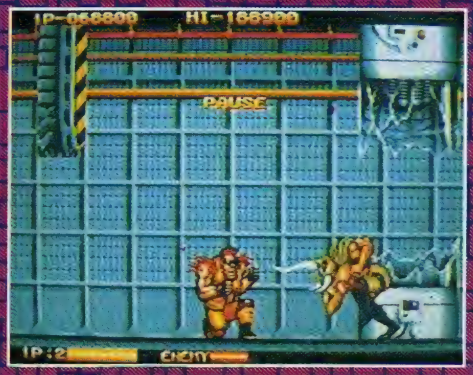
4º sub-chefe C:
Atire sobre eles tudo o que estiver na parte superior da tela. Depois fique esperando que eles parem, pegue-os e arremesse-os bem longe, para toda a eternidade, amém.

6º FASE

Chegamos à última fase do jogo e você vai delirar com o cenário do WORLD TRADE CENTER.

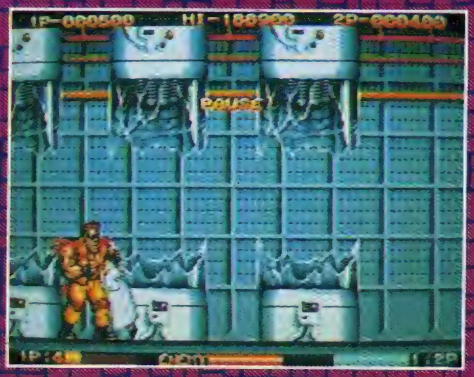
Dica:
Mate os dois homens-cobra com voadoras.

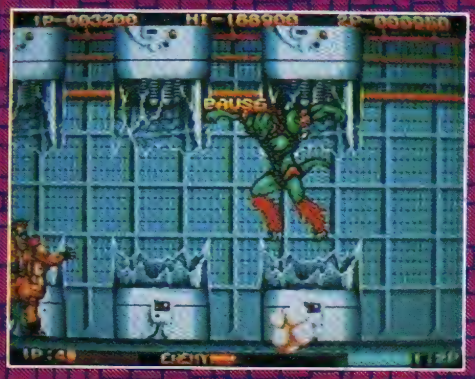
6º sub-chefes 1, 2 e 3:
Com os dois primeiros você deve ficar abaixado, arremessando-os. O terceiro deve ser atacado com voadoras.

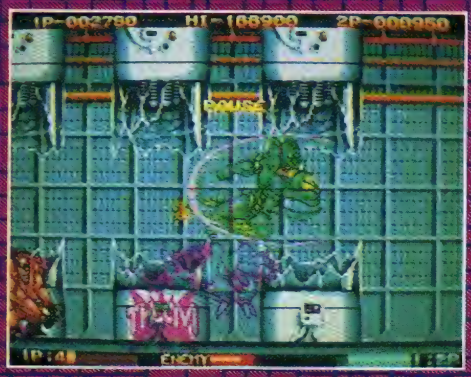


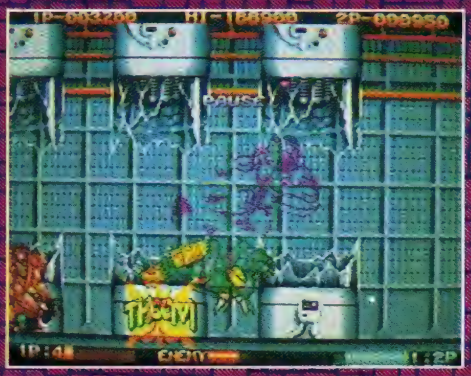
ÚLTIMO CHEFE

Fique em qualquer lugar da tela chutando-o sem parar. Quando a sua energia acabar, ele se transforma num terrível monstro. Para matá-lo devemos ficar no canto inferior esquerdo da tela, abaixados, agarrando-o e lançando-o até acabar com ele.









PARABÉNS, você é o máximo!

ESPECIAL

ARCADE

Fomos à luta!!! Spiderman contou com a colaboração da poderosa Equipe SG prá combater criminosos e facínoras. Valeu!!!

Eis o início do jogo e, como sempre, é a melhor hora para treinar os movimentos. O aparelho possui dois botões, um para pulo e outro para soco e aí vão as combinações:
soco = soco
soco + pulo = voadora
pulo + soco + direcional = cipó de teia
pulo + soco (teia attack)
ficar paralelo + 2 vezes soco (arremessa o adversário)
Use e abuse destas combinações.

Os primeiros inimigos que aparecem são bico. Basta atacá-los com voadoras, evitando que eles comecem a se amontoar. Para que isto não aconteça, não avance demais a tela.

Dica: **o gordão do caminhão não oferece problemas, fique**

paralelo a ele e arremesse-o bem longe, se você pular levará um socão.

Outra dica: **se o gordão flexionar suas pernas, cuidado!! Ele atravessa a te rolando no chão.**

Chegamos aos primeiros chefes, com os quais as voadoras não são o melhor remédio. Tente o arremesso

adversários e a sequência de socos que funcionam muito bem.

O final do primeiro zoom é agora, quando os inimigos nos atacam com bumerangues bem afiados.

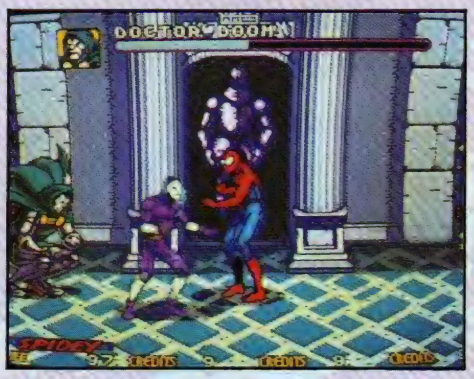
***Dica:* ao deslocar-se de uma tela para a outra, pare um pouco para verificar se não tem bumerangues vindo aí.**

***Outra dica:* o Venom retorna, mas basta ficar no andar superior ao dele, atirando sem parar, que você o detona.**

Bom, agora que você já pegou o jeitão do jogo, vamos dar umas dicas individuais de cada fase. Prá acabar o jogo, acho que iríamos precisar de mais umas cinco SG. Manera.

Para matar Hobgoblin

Fique no local que a foto indica esperando que ele passe sobre você. Na hora H detone o botão de ataque até acabar com a energia dele. Este é o único local onde os lasers do helicóptero não o atacam.



Para matar Doctor Doom

Tome muito cuidado com a sua ginga, o melhor golpe

aqui é agarrar o Doutor, arremessando-o bem longe. Todo cuidado é pouco quando ele estiver no chão, ele pode vir com tudo prá cima de você.

Na fase dos Galões

Detone todos os galões, se possível, pois além de melhorar a sua visibilidade, você conseguirá alguns corações de energia para continuar a sua caça.

Tela embolada

Se a tela estiver cheia de inimigos se aproximando por todos os lados, não se preocupe. Utilize o recurso cipóteia para fugir. Logicamente, este recurso gasta alguma energia, mas garanto que será menos do que se você estivesse apanhando dos adversários.

Na sala de King Pin

Como todo chefe de gang, King Pin é sempre o último a se mexer. Faça o possivel prá detonar todos os seus gangasters, antes dele. Só assim você vai conseguir detoná-lo.

Dica: quando você estiver frente a frente, mas a alguma distância dele, use a tela attack para arrasá-lo de uma vez por todas.

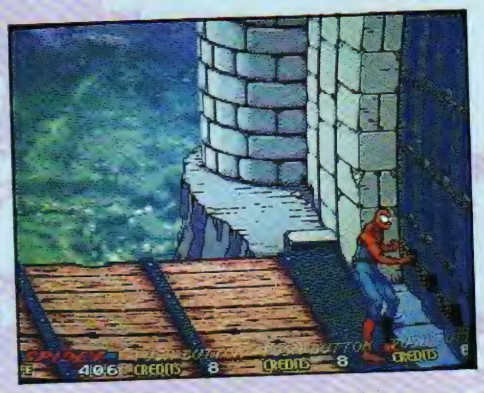
Fique tranquilo

Se você perder alguma energia durante a batalha com os chefes de fase, não se preocupe, pois a cada batalha com eles você encontrará alguns corações de energia.

Mate Scorpio

Todos os chefes voltarão a incomodar a cada fase que passa. Sendo assim, da segunda até a última aparição do Scorpion, devemos abordá-lo pelas diagonais e entrar em sequência de socos.

ÚLTIMA FASE



Aprendeu tudo direitinho? Para acabar o jogo é só repetir tudo o que a SG ensinou até agora, como por exemplo, lutar com os chefes mais difíceis.

O jogo é difícil mas nós não vamos deixar você na mão, sem conhecer a tela final. Afinal, nós levamos apenas duas horinhas para terminá-lo.

A placa do jogo de Arcade Spiderman foi cedida pela TAILOON Diversões Eletrônicas (011) 35 9261

Outro jogo traçado pela SG!

ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

Revista de games na língua de Marcel Proust

Soa estranho para quem não está acostumado, mas é verdade. Já existe uma revista de videogame escrita em franês. Chama-se (ninguém é de ferro) "Micro News" e cobre todos os sistemas. Sinta a barra no segunite trecho, de uma resenha de Fighting Masters: "Une jouabilité formidable donc et des techniques spéciales très porléchées, que demander de plus"? Mais nada, uai.

Pescaria nas águas geladas da sua TV

Você não precisa mais enfrentar as águas geladas do Pácifico-norte para pescar um salmão gostoso. Sega's Creation promete lançar ainda este ano no mercado americano um jogo de pescaria. As águas estão cheias de salmões. A sua tarefa é fisgá-los.

Repita suas jogadas mais incríveis com um único toque delicado

É isso mesmo. O joystick TRI-Pad, da Triton Toys (EUA), grava as suas jogadas mais animais para reprodução futura em situações de saia justa. Vamos logo a um exemplo. Suponhamos que você tá jogando Streets of Rage. Aqueles inimigos horrorosos começam a brotar de todos os lados da tela... mulheres com chicotes e outros instrumentos terríveis de tortura. Não tem mais polícia. Tudo parece perdido. A morte se aproxima a passos largos. Mas de repente, você dá uma sequência inacreditável de golpes que acaba com todos os inimigos quase que de uma vez. Com o TRI-pad, você pode programar esta sequência de (até nove) golpes e cada vez que quiser usá-la novamente é só apertar um único botão. Ou seja, você economiza tempo e memória em situações que exigem rapidez de raciocínio. E tem mais: a sequência gravada pode ser repetida inúmeras vezes em regime de rapid fire. É compatível com o Mega Drive e o Super NES.

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

AJUDE O POBRE FRED FLINTSTONE A ENFRENTAR VÁRIOS APUROS SEM PERDER O BOM HUMOR.

Este é sem dúvida o grande lançamento da Tec Toy, um presente para a temporada de outono, digamos.
Com a participação de Fred Flintstone e dos demais personagens, Barney, Vilma, Beth e a sapequinha Pedrita, os famosos personagens pré-históricos de Hanna Barbera. Nesta aventura tem de tudo.

Prá variar, Fred passa por vários apuros. Logo de início, o seu grande desafio é pintar um enorme muro — de pedra, é claro — ao mesmo tempo que serve de babá para Pedrita. O lance é começar pintando a parte de cima, pois Pedrita escapa do cercadinho e começa a rabiscar a parte de baixo. Olhe, não é fácil. Fred

cada vez que ele passa por uma pedra, a roda se solta. São inúmeras as vezes que é preciso parar o carro e trocar o pneu – de pedra também. Finalmente, Fred vai poder ralar o Barney no campeonato de boliche. Mas o strike tá difícil de sair. Barney está matando todas. A vida era meio besta mesmo naquela

época. Ventava muito também, como você vai poder comprovar na última fase. O pobre Fred tem que resgatar aquele amorzinho da Pedrita que, imaginem só, subiu no alto de um edifício em construção e está correndo grande perigo. Vai dar o maior trabalho, vocês vão ver.
Bom gente, nós jogamos e o

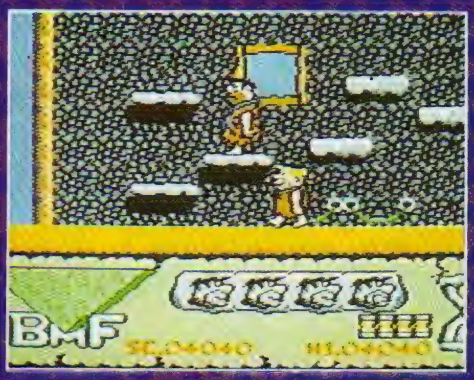
tem que se desdobrar prá descer da escada, colocar a pestinha de volta no cercadinho e repintar o muro. Depois das tarefas domésticas, enfim o lazer. Fred tem que dirigir seu carro no maior pau para chegar em tempo de pegar o Boliche aberto. As ruas de Bedrock são esburacadas e

FICHA TÉCNICA

Nome: The Flintstones
Console: Master System
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 4
Fabricante: Grandslam/Tec Toy
Capacidade: 2 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

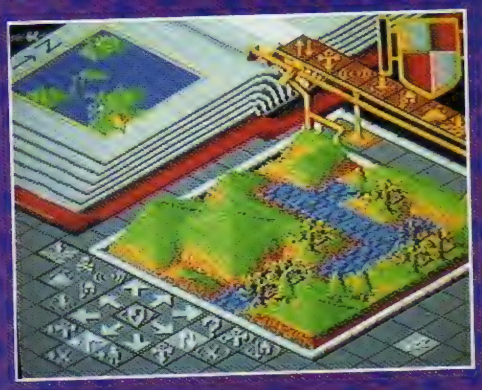
Desafio:	93
Gráfico:	97
Som:	93
Diversão:	96



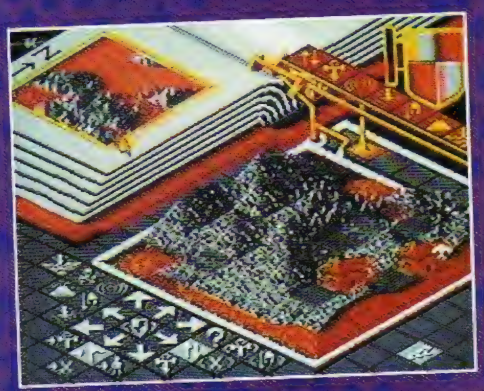
cartucho é dificílimo, mas vale a pena. É super simpático e divertido. Vocês vão penar, mas o que é a vida sem desafios, não é? O som é legal, fica tocando a música original do desenho, nossa velha conhecida. Os gráficos são geniais, o colorido e o desenho, qualidade Hanna Barbera. ■

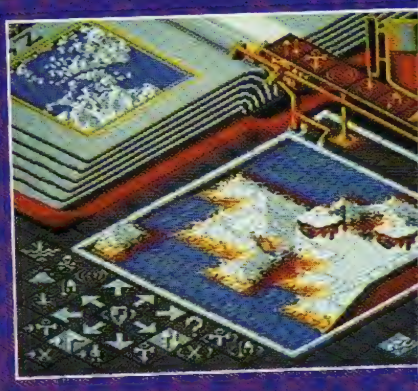
POPULOUS

Este já é um jogo de estratégia, um xadrez animado, digamos. Nele você é um deus poderoso que tem total controle sobre seus seguidores, podendo lançar sobre suas terras, e mesmo sobre as do demônio, toda a sorte de intempéries. Apesar de



ser um jogo de estratégia, você é quem vai pilotar o programa do começo ao fim, sendo este o ponto forte do cartucho. A grande pedida aqui é ser bastante populista, ou seja, distribua aos seguidores os benefícios que puder, tipo boas colheitas ou





mesmo aprimoramento cultural. Isso fará com que grande número deles estejo seu lado e você com poder suficiente para dominar o mundo em questão. O som poderia ser melhorzinho, em vez de um batimento cardía constante. Já os gráficos têm qualidade esperada da Electronic Arts.

FICHA TÉCNICA

Nome: **Populous**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Estratégia**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **500**
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	91
Gráfico:	81
Som:	52
Diversão:	94

G-LOC AIR BATTLE

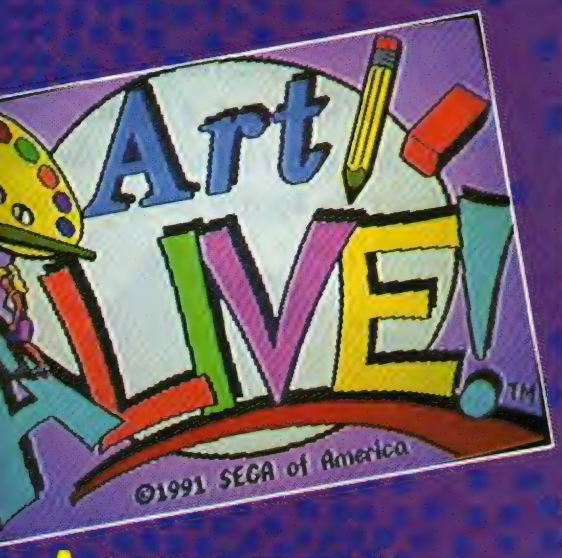
Velho conhecido de quem curte Arcade, Game Gear e Mega, o superavião está chegando agora para Master System. A versão Master lembra o jogo de Mega Drive mais do que as versões de GG e de Arcade. É sair dando tiro, uma boa pedida para quem gosta de carts deste gênero. Mas não se esqueça de guardar seus mísseis para inimigos mais pesados, tipo tanques. Para destruir alvos terrestres, você precisa voar de cabeça para baixo. O melhor jeito de se safar das caças inimigas é o botão D para cima e para baixo. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: G-Loc
Console: Master System
Modalidade: Tiro
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Sega/Tec Toy
Capacidade: 2 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	85
Gráfico:	80
Som:	75
Diversão:	83



Adivinhem o que está chegando no Brasil para Mega Drive? Entre os lançamentos da Tec Toy, deve se destacar Art Alive. Lembram-se? É o primeiro programa de desenho, pintura e animação para o Mega Drive. Munido de joystick, você vira o maior artista, podendo fazer qualquer tipo de desenho na tela, pintá-los e animá-los. Você conta com pincéis, borrachas, lápis e um spray para efeitos especiais. Na sua arte você pode modificar à vontade o visual e as locações de alguns heróis da Sega, entre eles, Sonic e Toe Jam & Earl. Nada impede também que você tenha suas próprias criações e criaturas, nos cenários que imaginar e nas cores que mais curtir. É um cart prá viajar mesmo e, principalmente, prá estimular o artista que há em você. Não esqueça de gravar em videocassete ou mesmo de fotografar suas obras para a posteridade. Afinal você é um artista eletrônico — e o cart não tem memória ■

FICHA TÉCNICA

Nome: Art Alive
Console: Mega Drive
Modalidade: Computação Gráfica
Nº de artistas: 1
Nº de Fases: -
Fabricante: Sega/Tec Toy
Capacidade: 1 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	70-90
Gráfico:	92
Som:	87
Diversão:	91

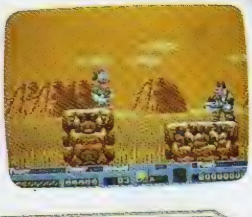
JOÃO BAFO DE ONÇA: É MELHOR

O Pato Donald acaba de descobrir um fantástico tesouro perdido e sabe que João Bafo de Onça está de tocaia com seu bando de malfeitores tentando encontrar a chave da arca do tesouro antes dele.

É melhor o João se preparar, porque para ficar mais rico que o Tio Patinhas, Donald vai enfrentar todos os perigos com ataques de desentupidores de pia. Quack!

E embora ele nunca precise de ajuda (ha, ha, ha), seus sobrinhos Huguinho,

Zezinho e Luizin vão ajudar. O qu Você também qu ajudar? Então veni esta vai ser a mais rigosa e atrapalhada ex dição de todos os temp



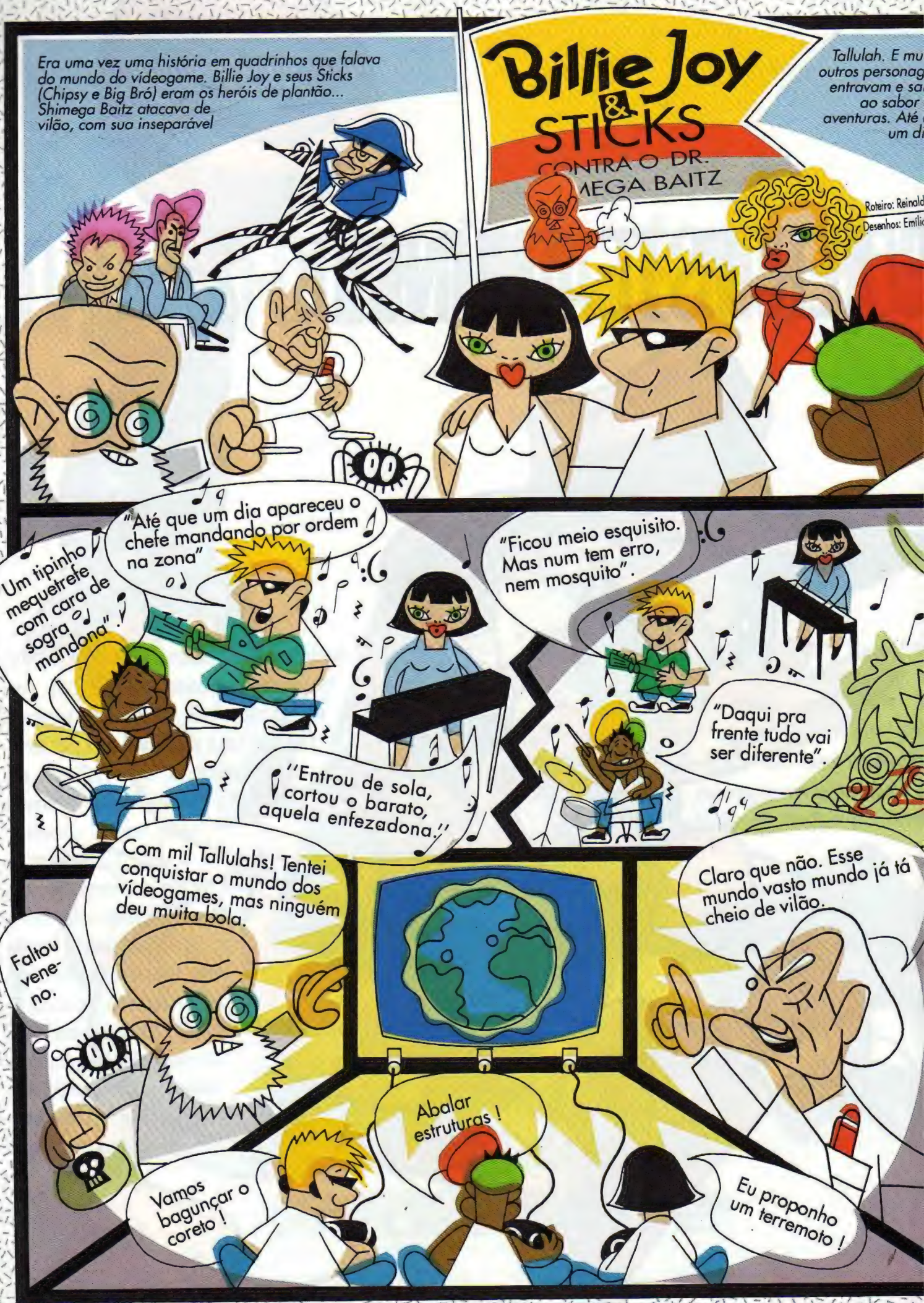
MEGA DRIVE

SEGA

TEC TO

CÊ LER ESTE ANÚNCIO.

© DISNEY

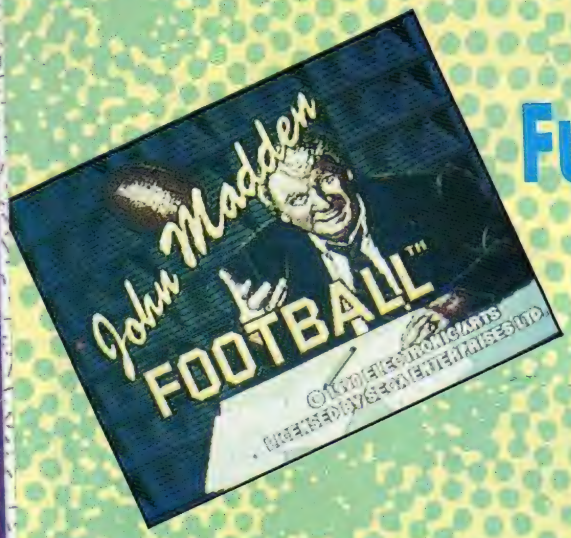

Era uma vez uma história em quadrinhos que falava do mundo do videogame. Billie Joy e seus Sticks (Chipsy e Big Bró) eram os heróis de plantão... Shimega Baitz atacava de vilão, com sua inseparável
Billie Joy & STICKS
CONTRA O DR.
MEGA BAITZ
Tallulah. E mu
outros personag
entravam e sa
ao sabor
aventuras. Até
um di
Roteiro: Reinald
Desenhos: Emili
"Um tipinho mequetrefe com cara de sogra mandona".
"Até que um dia apareceu o chefe mandando por ordem na zona"
"Ficou meio esquisito. Mas num tem erro, nem mosquito".
"Daqui pra frente tudo vai ser diferente".
"Entrou de sola, cortou o barato, aquela enfezadona."
Com mil Tallulahs! Tentei conquistar o mundo dos videogames, mas ninguém deu muita bola.
Faltou veneno.
Claro que não. Esse mundo vasto mundo já tá cheio de vilão.
Abalar estruturas !
Vamos bagunçar o coreto !
Eu proponho um terremoto !

E foi assim que tudo veio abaixo. Não se perdeu grande coisa. Apesar de redondo, o mundo é muito chato. Sobretudo às segundas-feiras.
Era preciso criar um mundo mais divertido. Mesmo que ficasse de cabeça pra baixo.
Um mundo incrível. Quem viver, verá!
Se vocês encontrarem o Billie e seus Sticks por aí, digam pra eles que não acabou, não. Vão ter que trabalhar muito mais d'aqui pra frente pra ganhar algum. Pensam o que? Que são marajás?
REDAÇÃO DA SUPER GAME
Tive uma idéia! É o seguinte...
CHEFE
...Até a próxima!

ESPECIAL

SUPERJOGOS

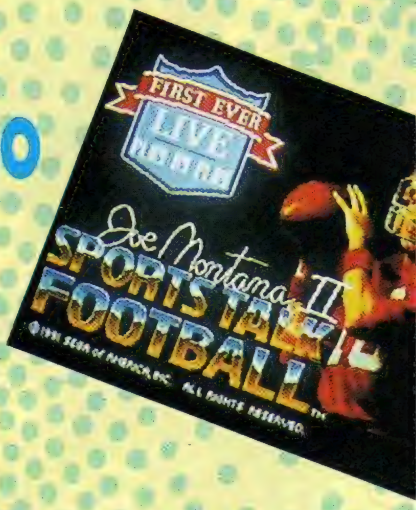
OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA



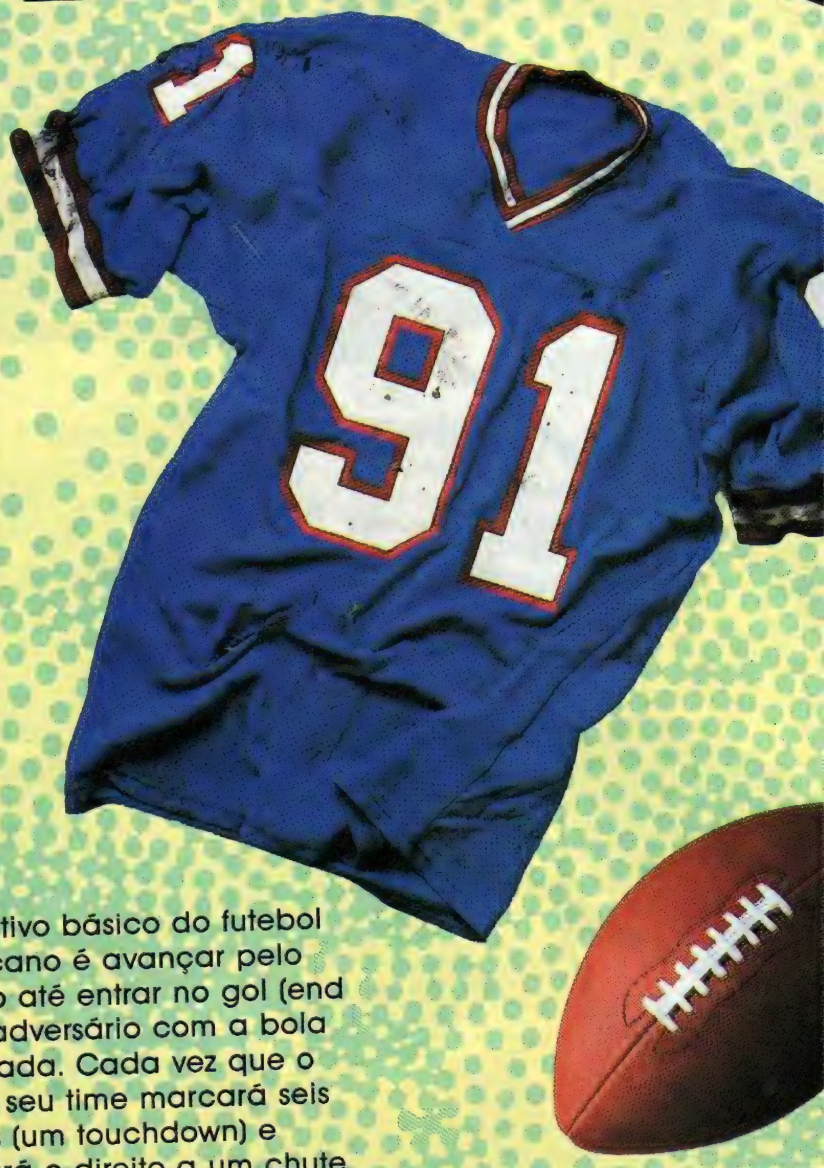
Futebol Americano

Tudo que você precisa saber para jogar estes dois cartuchos de renome mundial.

por Vic Violence



Sinto muito, mas não dá mais pra ignorar. Com dois dos melhores títulos de futebol americano na praça nacional, todo mundo vai ter que encarar o inevitável e aprender a jogar este esporte brutal, cerebral, violento e gostoso. Para quem não sabe, John Madden Football é um dos melhores carts da Electronic Arts, ganhador de vários prêmios, simplesmente bárbaro. E quem leu a SG no. 9 sabe que Joe Montana II-Sportstalk Football é simplesmente uma pequena revolução em 16 bits. A voz digitalizada do locutor de TV inaugura uma nova geração de software.



O Objetivo da Violência

Para facilitar a vida de vocês, a SG oferece uma explicação das regras básicas do futebol gringo, bastante desconhecidas entre nós ainda, além de dar uma chave para criar passwords em Joe Montana II.

O objetivo básico do futebol americano é avançar pelo campo até entrar no gol (end zone) adversário com a bola dominada. Cada vez que o fizer, o seu time marcará seis pontos (um touchdown) e ganhará o direito a um chute

JOHN MADDEN FOOTBALL

John Madden foi um técnico muito bem sucedido dos Oakland Raiders (hoje Los Angeles Raiders). Aposentou-se como técnico para se tomar um dos locutores esportivos mais bem pagos e mais bem humorados dos EUA. No jogo de Madden, você pode escolher entre 100 jogadas diferentes. Existem, ainda, jogadores com qualidades distintas: alguns têm mais velocidade, outros batem com mais violência. No intervalo passem as estatísticas e um "replay" dos melhores momentos do primeiro tempo.

FICHA TÉCNICA

Nome: **John Madden**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases:
Fabricante: **Electronic Arts**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	85
Gráfico:	82
Som:	75
Diversão:	89

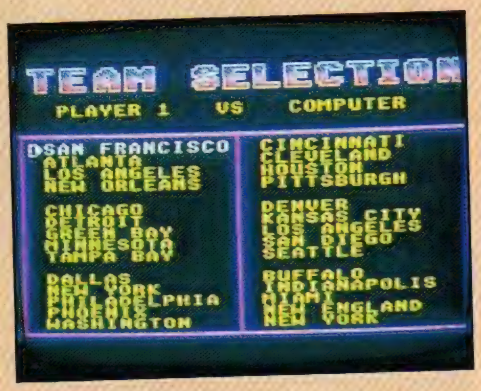
que, certeiro, vale um ponto (extra point).
Avança-se de duas maneiras básicas. O lançador (quarterback) pode jogar a bola pelo ar para outro jogador mais adiante no campo (pass ou passing play). Ou, pode-se sair corrrendo com a bola dominada (run ou running play). Cada vez que um time começar um ataque (offense), tem quatro tentativas para avançar dez jardas (uma jarda é um pouco menos que um metro). Se o fizer, ganha um first-down, ou seja, mais 4 tentativas. E assim vai, até marcar pontos ou perder a bola para a defesa (defense) do time adversário que, neste caso, passa para o ataque. Perde-se a bola para o time adversário quando o outro time consegue tirar a bola à força ou quando o time que está no ataque não consegue avançar dez jardas em quatro tentativas. É comum reservar a

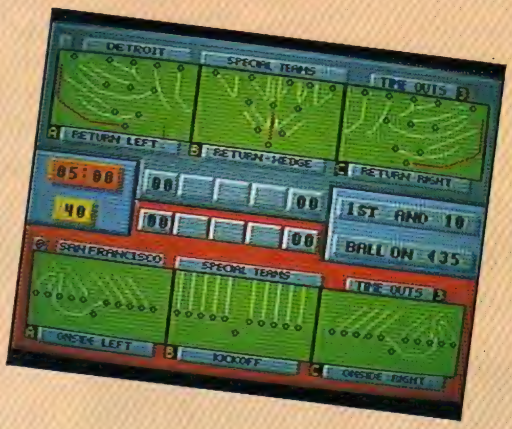
SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

JOE MONTANA II

Joe Montana já é considerado um dos grandes lançadores da história do futebol americano. Levou seu time, o San Francisco 49's, a inúmeros campeonatos.





Aprenda a fazer passwords em Joe Montana II:

Na tela título escolha league game e depois password - 00 - XXXXAX (os símbolos 0 são zeros).
Este código acima é a password padrão para você escolher a fase que quiser. O 1º espaço em branco deverá ser preenchido com a letra correspondente aos times que vão se confrontar, e o 4º espaço em branco deverá ser preenchido pela letra correspondente à semana desejada.
Veja a listagem de times e semanas abaixo:

A	Atlanta vs. Buffalo		
B	Buffalo vs. N.Y. - National	B	semana 1
C	Chicago vs. L.A. - American	C	semana 2
D	Cincinnati vs. N.Y. - National	D	semana 3
E	Cleveland vs. N.Y. - National	E	semana 4
F	Dallas vs. L.A. - American	F	semana 5
G	Denver vs N.Y. - National	G	semana 6
H	Detroit vs. Cincinnati	H	semana 7
I	Green Bay vs. Cincinnati	I	semana 8
J	Indianapolis vs. N.Y. - National	J	semana
K	Kansas City vs. N.Y. - National	K	semana
L	Houston vs. N.Y. - National	L	semana
M	Los Angeles-Amer. vs. N.Y. - National	M	semana
N	Los Angeles-Nat. vs. L.A. American	N	semana
O	Miami vs. N.Y. - National	O	semana
P	Minnesota vs. Cincinnati	P	semana
Q	New Orleans vs. Buffalo	Q	semana
R	New England vs. N.Y. - National	R	playoff
S	New York-Nat. vs. Cincinnati	S	playoff
T	New York-Amer. vs. N.Y. Nat.	T	Sega Bo
U	Philadelphia vs. Kansas City		
V	Phoenix vs. Cincinnati		
W	Pittsburgh vs. N.Y. National		
X	San Diego vs. N.Y. National		
Y	Seattle vs. N.Y. National		
Z	San Francisco vs. Seattle		
0	Tampa Bay vs. L.A. - American		
1	Washington vs. Cincinnati		

Por exer
você qu
jogar Ch
L.A. no S
C00TXX

FICHA TÉCNICA

Nome: **Joe Montana II Sports Talk Football**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esportes**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **-**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	88
Gráfico:	85
Som:	98
Diversão:	95

quarta — e última — tentativa para um chute (punt) longo neste caso, para que o outro time receba a bola em posição desfavorável no campo.

Táticas

A maneira mais agressiva e arriscada de atacar no futebol americano é pelo ar. Quanto mais comprido o lançamento, mais arriscado. Mas quando se acerta um passe comprido

(deep ou bomb) é possív
marcar seis pontos numa
jogada. O mais comum,
entanto, é misturar os pa
plays com as jogadas n
justamente para confund
defesa do seu adversário
bom lançador (quarterb
uma mistura de atleta c
técnico: não só sabe faz
lançamentos precisos, c
sabe montar uma estraté
de jogo capaz de confu
adversário.

MACETES DA GALERA

1º OURO

Rodrigo Marchina Soares
São Paulo, SP
***SPIDERMAN* (Mega)**

Para escolher fase em Spiderman coloque o cartucho Super Monaco GP, retire com o console ainda ligado, coloque Spiderman e resete. Selecione as opções que vão aparecer com este sinal: !!!!. Quando o jogo começar, cada vez que você apertar Start, A,C e C juntos, passará uma fase. Com esta dica você também aumenta seu Life, fazendo pausa e apertando: Botão A — aumenta a teia; Botão B — o Life; Botão C — o Homem-aranha fica invencível temporariamente.

2º PRATA

Nelson de Castro Lima Filho
Salvador, BA
***PRO WRESTLING* (Master)**

Quando for jogar contra o computador, escolha a primeira dupla e quando começar, desça até ficar em linha reta com ela. Corra prá bater nela, derrube-a no lado esquerdo da tela e segure-a. Mesmo com a vida cheia, ela será derrotada

3º BRONZE

Artur Afonso Barcelos
Sete Lagoas, MG
***STRIDER* (Master)**

Quando aparecer o logotipo SEGA proceda desta maneira para escolher fases: 2a. fase: segure e mantenha apertados os comandos, o controle (seta cima) e os botões 1 e 2. 3a. fase: (seta baixo) e 1 e 2. 4a. fase: (seta esq) e 1 e 2. 5a. fase: (seta dir) e 1 e 2.
OBS: os comandos devem permanecer apertados durante toda a operação.

OUTRAS DICAS RADICAIS

Rodrigo Marques Teixeira
Goiania, GO
***MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO* (Mega)**

No jogo Mônica no Castelo do Dragão, você conseguirá acertar uma plataforma que está acima da capacidade de pulo, basta fazer isto: fique embaixo desta plataforma e aperte o centro do controle até que ela fique "louca", ou seja, tremendo. Aperte então o botão de pulo.

André Gomes
São Carlos, SP
***OUT RUN* (Master)**

Para escutar as três músicas do jogo, aperte o botão 1 e quando aparecer o rádio: (seta dir, seta esq, seta bai e seta cim)

Anderson Lins Nunes
Salvador, BA
***MARVEL LAND* (Mega)**

Aí vai um super código: "TRIDENT".

Alexandre T. Monteiro
São Paulo, Capital
***PHANTASY STAR* (Mega)**

Para encontrar os RED, BLUE, YELLOW e o GREEN card: vá para a cidade de Piata, no canto superior esquerdo, desça contornando o laguinho (por fora da cidade) até encontrar uma parte dela destruída. Vá para a esquerda e encontrará três torres, entre na do meio.

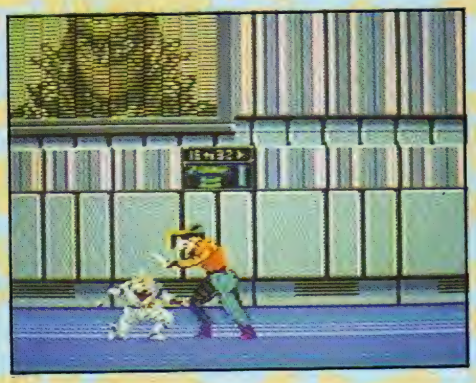
NOTA: *você vai precisar fazer isto depois de ter matado "First Nei".*

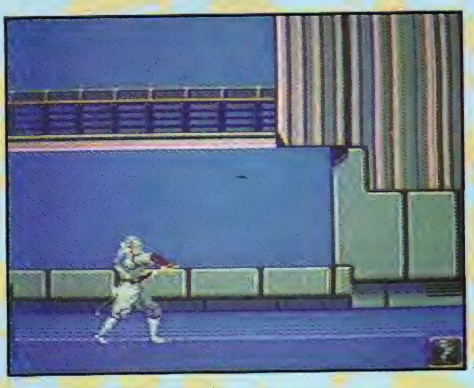
SHADOW DANCER

Não foi fácil! Mesmo com vasto conhecimento do universo Shinobi, demos o sangue prá acabar.

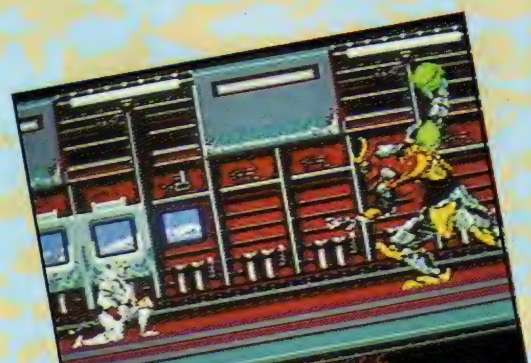
1º FASE

Comece o jogo de modo seguro andando sempre abaixado para não ser atingido. Não esqueça de matar todos os inimigos da tela pois alguns deles lhe darão poder. Quando houver um inimigo sobre uma plataforma, procure subir nela o mais distante possível, só assim você terá tempo hábil para escapar de um possível shuriken.





1º chefe:



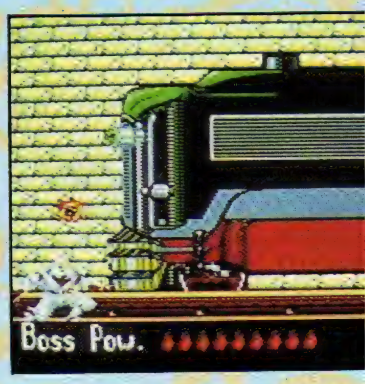
Situe-se na 3ª janela, sem pular, senão a 1ª bola passará por cima de você. Evite a próxima com um salto, atirando ao mesmo tempo no chefão. Repetir a operação até o fim.

2ª FASE

Continue andando abaixado para não ser atingido. Uma boa técnica aqui é ficar escondido atrás de um caixote e usar o seu fiel cãozinho. Cuidado com os adversários especiais — aqueles que atacam com garrafas de fogo — o cão não funciona com eles.

Dica:
O melhor jeito de matar ninjas coloridos que pula com magia.

2º chefe:



Deixe que o trem se apro de você ao máximo, ele vai atropelá-lo e o mome exato de atingir o farol d é quando o canhão está topo do seu movimento. a operação até derrotá-l

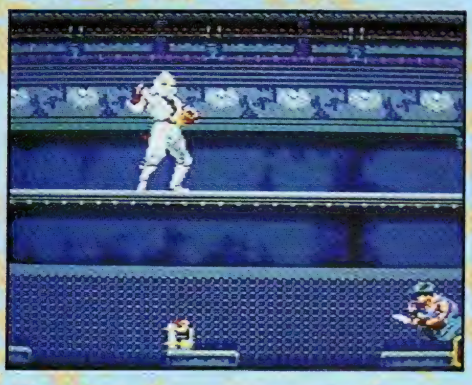
BONUS STAGE

Permaneça no local indicado na tela atirando sem parar.

3º FASE

Tome muito cuidado com os jacarés, se quiser eliminá-los fique abaixado e atirando.

Dica:



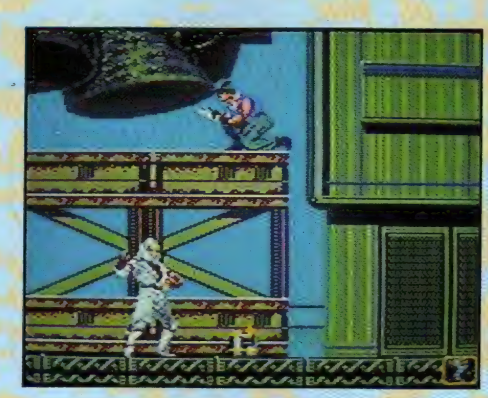
Para pegar o power indicado na tela comece pela plataforma de cima e desça depois para pegá-lo, suba rapidamente, mate o adversário de cima e só depois venha para baixo. Evite pular de uma plataforma à outra para não cair no vão, vá sempre por cima.

3º chefe:

Permaneça abaixado, quando ele levantar o braço atire nele. Faça isso até o fim.

4º FASE

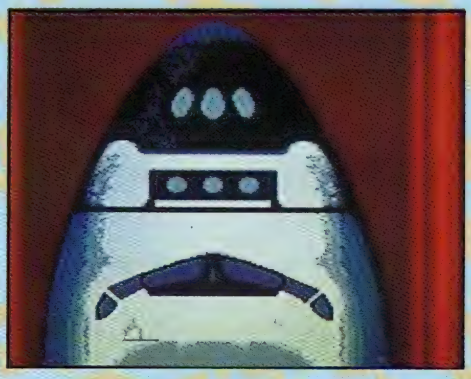
Ainda permaneça abaixado para escapar dos shurikens. Evite acertar os ninjas logo no começo da fase, senão eles matam você. Faça-os pular por cima da sua cabeça e siga em frente.



Dica:
Pegue o power indicado na tela. Conte até 2 e solte a magia para encontrar o segundo power na plataforma superior.

Último chefe:

Fique na extremidade esquerda da tela atirando nos ninjas até acabar com eles. Aí não pense que o jogo acabou, ele se levanta munido de um bastão. Don't worry, boy, fique em pé e quando ele se mover para pegá-lo, abaixe e atire em suas pernas.

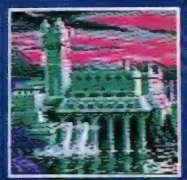


BELEZA! Você acabou mais um jogo.

SAIU NOS STATES

ELEMASTER

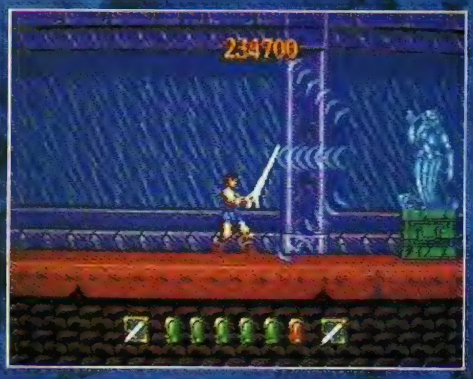
Mais um jogo naquela linha medieval de Golden Axe. Este é, entretanto, nitidamente de uma geração posterior, é mais novo, com mais recursos, melhor elaborado. Existiu um lugar conhecido por todos como o Reino de Mythgard. O lugar prosperava em paz até que apareceu por lá, pela primeira vez, o Rei dos Demônios, conhecido por Jardine, o Louco. Ele liderava a Legião do Mal que queria simplesmen acabar com aquele reino próspero e pacífico. Os doze Mestres dos Elemen juntaram-se então para combatê-los. Levantaram o povo para lutar contra os desígneos maléficos do Rei Demônios.



As forças dos Mestres preparam-se para combater o mal apoiados pelo poder de uma espada sagrada.
Os doze elementos combinados formavam várias magias que podiam ser usadas nas diferentes ocasiões. A perspicácia durante o jogo todo consiste em você sacar exatamente

qual a combinação a ser usada em determinada ocasião, ou diante de determinado desafio ou perigo. Você tem que ter vocação prá alquimista e não se embaralhar com as fórmulas. Já viu né, o jogo tem muita ação, embora o tema seja típico de RPG. Tem o estilão de um RPG e vai exigir de você o

esforço necessário para terminar um jogo muito bem elaborado, cheio de desafios e perigos. A música, lembra temas medievais usando instrumentos que vão da flauta-doce ao rufar de tambores. Na categoria ação, os gráficos aqui só perdem para Strider.
Logo no primeiro mestre já dá prá ter uma idéia da trabalheira em que você se meteu. Ele aparece na forma de um tigre muito ágil e para



acabar com ele você terá que pular sobre o próprio, virar-se no sentido contrário, atirar e pular novamente. Daí é só repetir a operação até acabar com ele. Este mestre dará a você o anel do elemento Terra que combinado com Água ou Fogo, fornece diferentes tipos de tiros. A espada sagrada, lógico, é super poderosa. Seu golpe libera quatro bolinhas de cores diferentes. As bolinhas são os quatro elementos que ela concentra e que formam uma espécie de campo de força. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Jewel Master**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **7**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **N/D**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**89**
Gráfico:	**85**
Som:	**80**
Diversão:	**80**

SAIU NOS STATES

TECMO WORLD CUP 92

Lances lindos num bom cart de futebol-futebol

por Raí Calcanhar Neto

Um lançamento preciso na área para quem gosta de jogos de soccer e não aguenta mais o nosso velho e bom Superfutebol. Em World Cup 92, você escolhe entre as seleções de 24 países e quatro formações táticas diferentes (4x4x3, etc.) e sai jogando

para passes curtos e outro para passes longos e chutes a gol. Você programa qual vai fazer o quê escolhendo "Options" na tela de apresentação. Na defesa, o

contra o computador ou um amigo. Pode-se jogar apenas uma partida ou uma Copa do Mundo inteira — em pleno 1992. A perspectiva do jogador é sempre de cima, como numa transmissão de TV. No ataque, um dos botões serve

botão A seleciona o joga que você controla, como "Lakers vs. Celtics", com d a carrinhos e desarmes a

deixam qualquer adversário louco da vida. O goleiro funciona muito bem sozinho, mas pode ser controlado manualmente também. World Cup 92 é mais fácil que Superfutebol, uma vez que o computador trabalha muito a seu favor, acertando passes e

criando jogadas bonitas. Mas existem sutilezas no programa que, conhecidas, podem melhorar o seu desempenho. No início e reinício do jogo do círculo central do gramado, por exemplo, nunca saia para frente e sim para o lado ou para trás. Caso contrário, correrá o risco de perder a bola. Nos escanteios, apertar o Direcional para cima junto com o B resulta em bicicleta. Para baixo, em peixinho. O

jogo é bastante realista: seguir táticas de futebol verdadeiro, como jogar pelas pontas, triangulação, etc. é sempre uma boa pedida. A escolha do time, no entanto, não influi na capacidade dos jogadores. Os times do Japão ou dos EUA, por exemplo, são tão bons quanto os do Brasil ou da Alemanha. World Cup 92 foi um grande sucesso na redação da SG.

FICHA TÉCNICA

Nome: **World Cup 92**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Esporte**
Nº de jogadores: **1 ou 2**
Nº de Fases: **8**
Fabricante: **Tecmo**
Capacidade:

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	80
Gráfico:	82
Som:	79
Diversão:	91

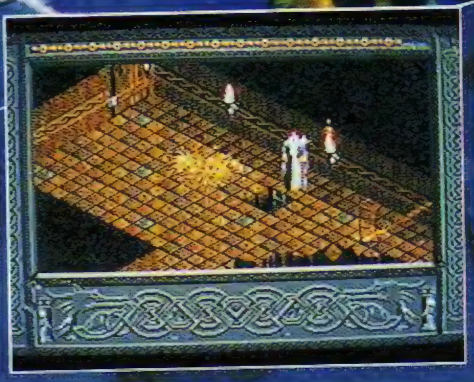
SAIU NOS STATES

FICHA TÉCNIC

Nome: **The Immortal**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **RPG**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases:
Fabricante: **Electronic Art**
Capacidade: **8 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:
Gráfico:
Som:
Diversão:



Este jogo é um RPG, mas com muita ação, tipo 50%. O jogo ficou proibido durante muito tempo, nos EUA, devido às cenas de violência que contém, como explosões de cabeças, decapitações, corte de pessoas ao meio, tudo bem "explícito". Depois foi liberado com a condição de portar o selo de impróprio para menores de 16 anos e pessoas nervosas e impressionáveis. É mole? Logo na primeira fase você tem uma pequena amostra do que será o jogo — aparece na tela o recado do mago Mordamir. Ele escreveu algumas notas para explicar os mistérios daquele sombrio labirinto: "espero que minhas descobertas sejam suficientes para ajudar a escapar das manhas deste labirinto novamente. Deixo estas palavras para os que vi depois de mim. Espero q sejam úteis para achar deste desolado lugar". C é um dos mais difíceis d temporada, o som é de negra com requintes de barulho amplificado de cabeças rachando, suje agonizando e por aí va

BACK TO THE FUTURE III

O cientista Doc, Martin e a namoradinha estão no velho oeste em pleno século 19. Só que não conseguem voltar. A noção de combustível estava um pouco atrasada naquela época e não existe o dito cujo à disposição:ou seja, falta gasolina. Com a breca, fazer o que então? Sobreviver já tá muito bom. Os heróis vão enfrentar todos os perigos e todos os bandidos daquela época, com garbo e galhardia. Logo na primeira fase, Martin tem que salvar a namorada que está

despencando de um desfiladeiro numa carroça sem os cavalos que deveriam puxá-la. Você deve estar achando que mulher dá um trabalhão, né? Pois é, dá. As pedras

FICHA TÉCNICA

Nome: **Back to the Future**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **4**
Fabricante: **Arena**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	**91**
Gráfico:	**71**
Som:	**83**
Diversão:	**69**

caem, há buracos fatais pelo caminho, são perseguidos por cavaleiros, um inferno. Depois Doc ficou de má vontade pra trocar a ferradura do cavalo do bandido. Trocou como a cara dele, a ferradura soltou, o cara caiu do cavalo e jurou o cientista de morte. Doc acaba sendo salvo por Martin, que desvia o tiro do pistoleiro jogando um prato, como freesbee, na mão dele. Depois tem de tudo o que tinha no oeste:tiro ao alvo, perseguição em cima do trem e muita agitação.

CLUBE DO CHEFE

Fique por dentro do que vai rolar nas tremendas promoções do "CLUBE DO CHEFE"

PROMOÇÃO!

PRÊMIOS

DESCONTOS

O Chefe fala para o seu clã

Marajás, alguns de vocês já devem ter recebido a carteirinha do Clube do Chefe, junto com os sagrados estatutos da nossa sociedade.

Aqueles que moram mais longe devem ter mais paciência, vai indo pelo correio, mas chega. Os afortunados já podem usufruir das vantagens desta associação, como descontos em locadoras, concursos, campeonatos, brindes e outros babados que irão aparecendo ao longo do tempo. Não esqueçam de assinar o nome no espaço destinado a isto na sua carteirinha. E não esqueçam, principalmente, de prestigiar as locadoras conveniadas ao "Clube do Chefe", afinal elas estão com a gente nesta sensacional promoção. Lá vocês terão descontos que ninguém deve desprezar nos dias de hoje. Caso você tenha um amigo que ainda não é do nosso time, poderá filiar-se em qualquer locadora conveniada. O maior legal é que nestes locais vai ficar passando um vídeo animal com dicas especiais do Chefe. E veja o que mais: se existe uma locadora que é ideal prá você, do tipo pertinho e bem sortida, com aquele atendimento manero e tal e ela ainda não é conveniada ao nosso Clube, e se você mesmo ainda não é nosso filiado, não marque. Escreva para Al. Ministro Rocha Azevedo, 346, São Paulo - SP, CEP 01410, fornecendo o nom endereço e telefone da locadora que você quer ver conveniada ao Clube, incluindo o seu nome e endereço completos. Num passe de mágica, você vira sócio e nós entraremos em contato para tentar convenio a sua locadora predileta.

Não perca, esqueça ou empreste sua carteirinha que nominal e intransferível. Tenh com ela o mesmo carinho q tem com o seu console, joystick, cartuchos ou namorada.

★ Master System + 1 fita + Atari Dismac + 2 fitas cada uma com 2 jogos + Top Game com 2 fitas. Tratar com André, fone: (011) 549 8946.

★ Computer Game padrão Nintendo japonês, 4 meses de uso, na caixa. Tratar com Cristiane, fone (0123) 31 7385.

★ Game Boy as fitas: Batman, Super Mario Bros, Double Dragon e Tetris. LigBoy Mochila do GameBoy. Com Mauro Kury, Rua Assunção, 140102. Rio de Janeiro — RJ, fone: (021) 246 9297

★ Top Game VG 8000 com 3 fitas, F-1 Race, TopGun, F-15, adaptador de Nintendo americano de 8 bits. Falar com Marcelo. Rua São Basílio, 76. Braço do Norte — SC. CEP 88750. Ou pelo fone: (0486) 57 1438

★ 2 fitas Karatê Kid e F-15, na caixa, sistema Nintendo americano, Tratar com Luiz Carlos, fone: (0474) 22 5526

★ Os seguintes cartuchos para Mega Drive: Quack Shot, Dino Land, Volei e Strider. Ótimo preço. Também entrego no interior via Sedex. Com Pedro, fone: (0110) 944 4929

★ Óculos e pistola para Master com 3 cartuchos, Missile Defense 3-D Recuse Mission e Shooting G. Se possível com alguém do Rio. Com Thiago, fone: (021) 551 2183

★ Bit System com duas fitas e adaptador ou troco por Mega Drive. Tratar com Arnaldo Martins Lourenço, fone para recados: (011) 299 3422

★ Fita Psycho Fox do Master. Tratar com Eduardo Andrade Diegues. Av. 27, nº 265. Rio Claro. SP. CEP 13500.

★ Vários cartuchos de 1 e 4 jogos para Atari, sensacionais. Tratar com Rogério. R.Pedro Gonçalves V, nº 216. São Paulo. SP. CEP 03986.

★ Nintendo americano Mario BrosDuck Hurt pistola 3 cartuchos Turtles I, Kings of the Beach, Mission Impossible. Todas as fitas possuem passwords e dicas. Ligar para (0192) 54 4720, falar com Ricardo ou escrever para Rua Elvira Silva, 416. Campinas — SP. CEP 13093

★ Master System II com 3 meses de uso e 5 cartuchos: Sonic, Castle of Illusion, E-Swat, R. Type, After Burner. Ou troco por um Mega Drive e pago a diferença. Ligar para (011) 204 1911 e deixar seu telefone. Tratar com Márcio.

★ Mega Drive japonês, novo, na caixa, sem uso. Falar com Elenice, fone: (011) 944 4929

★ Vendo as fitas de Nintendo compatíveis com Phantom e Nintendo japonês, Ghostbusters, Super Bike, Double Dragon II (Dynavision II) e Contra (CCE). Tratar com Jorge Fortin de Oliveira. Rua dos Pirineus, 17. Pirenópolis — GO. CEP 72980

★ A fita Kenseiden e a pistola de Master System. Falar com Rodrigo Negreiros Andrade. Rua Cassilandro Barbuda, 89204. Salvador — BA. Ou pelo fone: (071) 230 6625

TROCO

★ Phantom System, 5 fitas, sendo uma de pistola, pistola Laser Gun, Ferrorama XP 100, 1 fita de Atari e 10 times de botão de mesa. Tudo por 1 Mega Drive. Aceito propostas. Com Elber Zaccarezi. Rua Luis Saia, 264. São Paulo — SP. CEP 0566. Ou pelo fone: (011) 810 0571

★ 4 cartuchos (Master), uma pistola semi-nova por 2 cartuchos que não sejam de pistola, nem Out Run, World Grand Prix e Super Futebol. Tratar com Rubens Antonio, fone: (033) 351 6486

★ Master System I 5 fitas: Black Belt, Astro Warrior, E-Swat, Castle of Illusion, Super Cross, 1 rapid fire, 1 controle bom por Phantom System e 5 fitas que me interesse. Tratar com o Eduardo. Rua dos Pinheiros, 241. Curitiba — PR. CEP 82700

★ Rádio gravador Continental, 2 decks estojo com 14 fitas K-7 importadas e Supergame CCE VG 3000 com 10 jogos. Mais 1 joystick profissional Dynacom, ambos em bom estado, por Mega Drive com o cartucho Altered Beast em bom estado. Gefferson Fabiano Cabral, Caixa Postal 302. Joinville — SC. CEP 89200

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras.

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessório Nacionais e Importados.

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 4 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games

• Kits para limpeza de contatos de Video Games e Cartuchos
• Adaptadores para cartuchos.

ATENDEMOS EM TODO O BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)

F.: (011) 222 - 1471
(Fone/Fax) 222 - 9083

AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf., Rua João Balbi, 1186 - Sl. 07 Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq, Rua Turquia, 297 Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 Tel.: (011) 227-3742

★ 2 fitas para Master System pela fita Phantasy Star. Minhas fitas são; Jogos de Verão, Cloud Master, Double Dragon, Black Belt, Super Cross e Alex Kidd in the Lost Stars, Wanted para pistola. As fitas têm manual e estão nas caixas. Tratar com Rodrigo Guidi Peplau, fone: (0482) 47 5117, Rua Dária Meirize Koerich, 238. São José — SC. CEP 88100

★ Troco 1 Dynavision 3 com entrada para cartuchos japoneses e america-

Shopping Game

NDA • LOCAÇÃO • CONSOLES INSTALADOS
ANSCODIFICAÇÃO • ASSISTÊNCIA TÉCNICA
o Geo, Super NES, Mega Drive, Nintendo, Master
Lanchonete
Bonés, game bag, luvas, adesivos
Av. Ibirapuera, 3478 CEP 04028 Tel. (011) 61-9319 São Paulo SP

ANIVERSÁRIO - Sua festa no maior e mais bonito espaço gamemaníaco.
Hot dog, batata chips, bolo, sorvete, refrigerante, brindes e presentes. E mais: consoles de última geração para você e seus amigos jogarem.

DPMA - Divisão de Projeto, Montagem e Assessoria

CLASSIFICADOS

VENDO OU TROCO

★ Uma fita MERCS original.Com André Luis da Silva, fone: (010) 723 8683. Rua do Comércio, 2419. Franca — SP. CEP 14400

★ Um Atari 2600 com 97 jogos, dois controles, tudo em ótimo estado de conservação, por um Master System. Tratar com Kaio Rodrigo Chaves Santos. Rua Dona Sebastiana, 275. Vazante — MG. CEP 38780. Ou pelo fone: (034) 813 0351

★ Meu Master System com 6 cartuchos (Futebol I e II, Jogos de Verão, Thunder Blade, Alex Kidd in Miracle World, Black Belt), por um Top Game VG 9000, com 2 fitas, no mínimo. Se os leitores da SG quiserem comprar, faço preço camarada. Tratar com André Luiz pelo fone: (091) 231 4277

VENDO

★ 12 jogos de Atari em ótimo estado. Tratar com Guilherme. Rua Cândido Mendes, 236412. Rio de Janeiro — RJ. CEP 20241. Ou pelo fone (021) 221 6614

★ Master System com 2 pistolas e 2 controles e mais as fitas: Mônica no Castelo do Dragão, Castle of Illusion, Fantasy Zone the Maze, Sillion 2, Choplifter, Alex Kidd in Miracle World, Hang On, Safari Hunt na memória. Tratar com Júnior, fones: (011) 261 7870, 831 4082, 260 4787. Ou no endereço: Rua Homero Salles, 260. São Paulo — SP. CEP 05126

★ Game Gear e a fita Shapes and Columns, NOVOS, sem uso, embalados na caixa. Rodrigo Maurer da Silva, Rua das Chácaras, 464. Ijuí — RS. CEP 98700. Ou pelo fone: (055) 332 2953

★ Master System II, novo, na caixa com 2 meses de uso. Acompanham os jogos: Alex Kidd in Mi World, Jogos de Verã lar com Milton ou Ro pelo fone: (011) 511 21 em carta para Rua M Akira Miura, 27. São Pa SP. CEP 05777

★ Master System em estado com 1 pistola, (Golden Axe, R-Type, Cross, Double Dr Great Basket, Chop Moonwalker, Time So Falar com Alexandre fone: (061) 577 2632, crever para: SHIN QL 3 casa 7. Brasília — D 71500

NEOCENTER

LOCAÇÃO E VENDAS

CLUBE DO VIDEOGAME

Enviamos via Sedex para todo o Br
Trazendo este anúncio, você ganha
uma locação grátis e concorre
ao sorteio de um videogame.

Rua Santos, 54 - Joinville - SC
CEP: 89200 - tel.: (0474) 22-1058

DIMENSÃ

ACEITE ESSE DESAFIO !!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PC Engine

NEO GEO

MEGA DRIVE

Super Famicom

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo

nos, 2 joysticks, 2 fitas, 2 fones de ouvido, 1 cabo de RF, balum, 1 cabo de força e manuais de instruções, tudo na caixa, com 1 mês de uso,por 1 Game Gear com 1 ou mais fitas. Falar com Silvino, fone: (0473) 44 5273. Rua Mário Bento dos Passos, 147. Itajaí — SC. CEP 88300

★ A fita Choplifter por Rastan, Danan, Phantasy Star I, Indiana Jones, Sonic, Alex Kidd in High-Tech World, A.K. in Shinobi World, Ghost House, World Games ou Psychic World (tudo Master). Ou vendo. Tratar com Guilherme Sepulcri Salaroli, fone: (027) 722 4228. Ld. Cristo Rei, 133. Colatina — ES. CEP 29700

★ Master System II com pistola, joystick tipo ASA, o jogo Indiana Jones (novo) e Deadle Angle, por Mega Drive com 1 cartucho. Cartas para Mateus Zorzanelli Coelho. Caixa Postal 165, Cachoeiro de Itapemirim — ES. CEP 29300

★ A fita NBA Lakers X Celtics do Mega Drive por outra fita do meu interesse. Tratar com José Luiz Cerne Júnior. Rua Eliziel Alves Costa, 446. Suzano — SP. Ou pelo fone: (011) 477 5176

★ Master System com 2 controles pistola rapid fire os cartuchos: Rambo III e Vigilante tudo na caixa, em ótimo estado, por 1 Mega Drive em bom estado, QUE NÃO ESTEJA COM OS CONTROLES DETONADOS. Tratar com Fernando pelo fone: (011) 443 1984

★ Phanton System, com os cartuchos Ghostbusters, Double Dragon 3, Captain Comic, Pac-Man, tudo em ótimo estado, por 1 Mega Drive com 1 fita. Cartas para Maxwel Esteves. Rua Nova Esperança, 101 Pinhais — PB. CEP 83340

★ Skate semi-novo e um poster do jogo E-Swat por um Mega Drive que esteja funcionando, com 2 controles e um jogo qualquer. Tratar com Jean Santos Doukan Yahya, fone: (011) 32 6519. R. Major Quedinho, n° 322-2007. São Paulo. SP. CEP 01050.

★ Master System II com Rapid Fire e três 3 cartuchos (Choplifter, Wonder Boy e Moonwalker) por um Mega Drive com um cartucho. Tratar com Marcos Vinicio Duarte Junior, fone: (031) 921 2511.

COMPRO

★ Fitas do MegaDrive: E-Swat, Super Shinobi, Alien Storm, Last Battle, Super Monaco GP e Golden Axe II. Martin A. Melis. Av. 31 de Março,159. Itanhaém — SP. CEP 11740

★ A fita Sonic ou Quack Shot ou Castle of Illusion. Com Thiago, fone: (021) 239 5320

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

LOCADORAS CONVENIADAS AO "CLUBE DO CHEFE":

DPV (DUAL POWER VÍDEO LOCADORA)
Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - Rio de Janeiro - CEP: 24120 - Tel.: (021) 719-2430

DIMENSÃO
Rua da Consolação, 2970 - Cj. 2 - Cerqueira César - São Paulo - SP - CEP: 01416 - Tel.: (011) 853-4535

SHOPPING GAME
Av. Ibirapuera, 3478 - Moema - São Paulo - SP - CEP: 04028 - Tel.: (011) 61-9319

TECNOFAX
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar - Cjs. 114 e 115 - São Paulo - CEP: 01207
Tel.: (011) 222-1471 e 222-9083

CATV
Rua Sta. Efigênia, 44 - Centro - São Paulo - SP - CEP: 07012 - Tel.: (011) 229-5877

GAMBLING GAMES
Rua Tucumã, 724 - Jd. Europa (SP) - Tel. (011) 210-8020

AMAROSOM
Rua Pamplona, 982 - Cerqueira César - São Paulo - SP - CEP: 01405 - Tel.: (011) 284-9644 ou 288-1900

SHOPAUDIO & VÍDEO
Rua Gen. Glicério, 430 - Sto. André - SP - CEP: 09015 - Tel.: (011) 444-6055

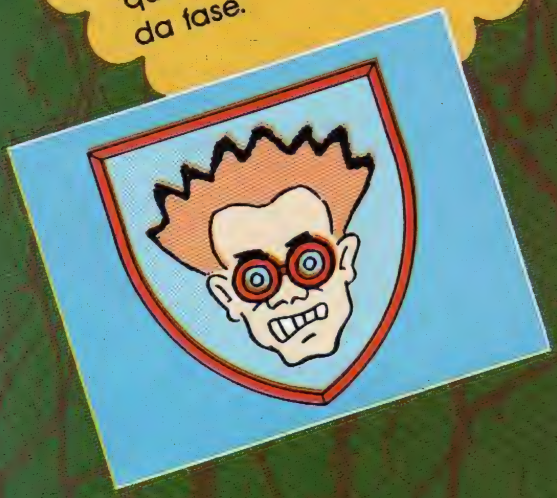
ÁUDIO STÚDIO DE SOM
matriz
Rua Estados Unidos, 609 - Jd. Paulista - São Paulo - SP - CEP: 01427 - Tel.: (011) 887-3377
nos shoppings
Ibirapuera - Loja 48/48 - A
Center Norte - Loja 230
Morumbi - Loja 16 setor 4
S. Bernardo - Loja 32
Interlagos - Loja 109
Paulista - Loja 229

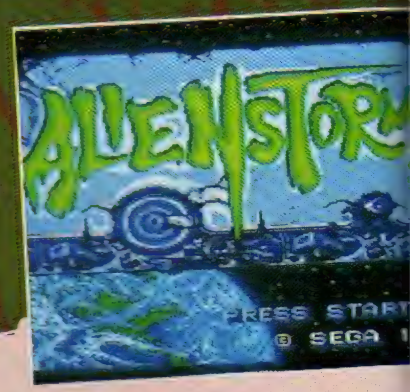
SUPERGAME CLUBE DO CHEFE

HOTLINE

As 6 dicas + pedidas do mês na HOTLINE da TEC TOY

DEAD ANGLE (Master)
Seleção de fases: ligue os dois joysticks e aperte o Direcional 1 para a diagonal superior esquerda. No Direcional 2, aperte a diagonal superior direita quantas vezes quiser, o que vai determinar o número da fase.





ALIEN STORM (Mega)
Missão 3 — segundo chefão: fi
ao seu lado e bata nele
duas vezes. Corra para baixo
da tela. Vá para o lado
oposto e bata nele mais du
vezes. Continue com o
procedimento, que vai levar
30 a 40 golpes.

SHINOBI (Game Gear)
Porto — robô: fique no canto esquerdo com o verde. Espere que ele ataque, se for por baixo, dê um pulo duplo atirando shurikens. Repita o procedimento de 15 a 20 vezes.

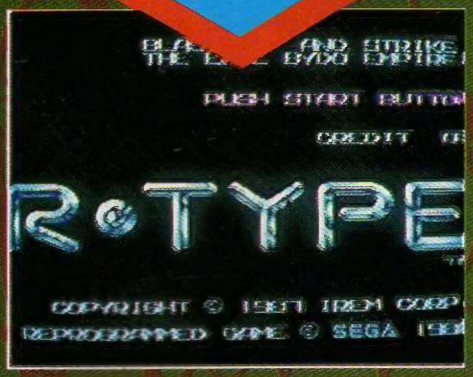
PSYCHIC WORLD (Master)
Fase 5 — Dragão de Gelo: fique embaixo do seu pesco
para preparar as armas. Vo
deve usar o escudo. Troque
arma pela arma de fogo e
atire na altura da cabeça
dragão.

NINJA GAIDEN (Game Gear)
Fase I — Chefe: fique em um ponto só enquanto balança a espada. Quando conseguir acertar o chefe, bata pela esquerda e, em seguida, balance a espada para a direita. Acerte-o continuamente até que ele caia no chão.

RASTAN (Master)
Continue infinito: quando aparecer o logotipo SEGA, aperte a diagonal esquerda inferior e os botões 1 e 2. O certo é a tela de apresentação azul em vez de laranja.

CLASSICS

R-TYPE
Master
12 CRÉDITOS



Quando aparecer a contagem regressiva para o Continue, gire o Direcional duas vezes no sentido anti-horário para cada crédito. Dessa maneira você poderá conseguir até 12 créditos.

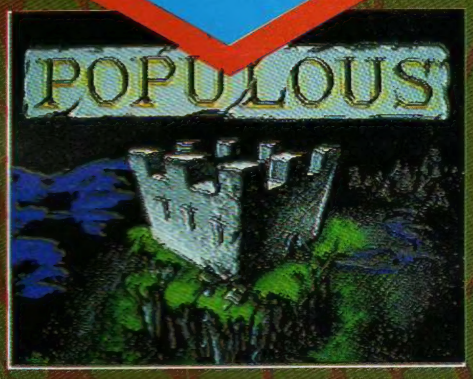
KENSEIDEN
Master
CONTINUE

Esta foi testada pelo Chefe: quando aparecer na tela aquele indefectível dístico — GAME OVER — dê (seta cima), (seta acima), (seta baixo) e (seta baixo) e o botão 1.

CHOPLIFTER
Master
SELEÇÃO DE FASE

Na tela de apresentação (primeiro helicoptero), aperte o botão direcional para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita juntamente com o botão 1 e ao aparecer o segundo helicoptero repita a operacão.

POPULOUS
Mega
SELEÇÃO DE MUNDOS

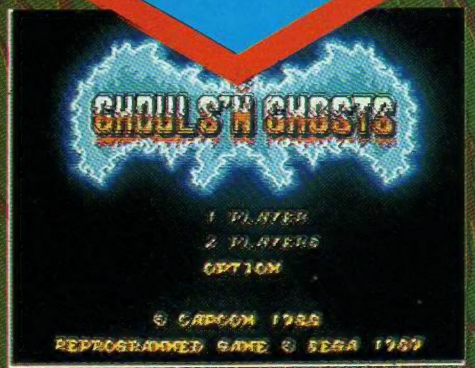


Escolha New Game e espere o texto que se segue. Aperte então o botão B, e D para cima e para baixo. Você verá números e letras. Para escolher o nível desejado, multiplique o número por 5.

ZOOM
Mega
SELEÇÃO DE FASE

Direcione duas vezes para cima, duas vezes para baixo, à esquerda, à direita, à esquerda, à direita, + os botões A e B e você conseguirá uma seleção de fases especial.

GHOULS'N GHOSTS
Mega
SELEÇÃO DE FASE



Na tela de apresentação digite A e aperte o direcional para cima, para baixo, para esquerda e para a direita, até escutar o som de uma harpa, direcione para qualquer lado e aperte duas vezes o Start.

PODIUM

A galera tá mobilizada mesmo e na finalidade de bater todos os recordes nacionais ou internacionais. Mire e veja!

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

After Burner 2	30.213.110
Air Diver	78.023.000
Batman	933.600
Gaiares	1.791.041
Ghouls'n Ghosts	1.965.300
Last Battle	62.000
Moonwalker	3.365.400
Phelios	2.513.640
The Revenge of Shinobi	12.537.800
Shadow Dancer	1.114.100
Strider	327.550
Thunder Force	7.946.400

MASTER CLUBE

After Burner	13.572.900
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	21.020
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	1.165.750
Space Harrier 3D	35.257.970

RECORDES AMERICANOS

MEGA

After Burner II	33.403.060
Burning Force	904.030
Fantasia	6.270.060
Ghouls'n Ghosts	1.050.400
Last Battle	999.500
Moonwalker	9.999.999
Phelios	1.326.070
Quack Shot	8.976.000
Shapes&Columns	99.999.999
Strider	520.280
The Revenge of Shinobi	10.108.400
The Secret of Shinobi	3.027.000

MASTER

After Burner	19.569.910
Assault City	3.258.600
Battle Out Run	230.400
Choplifter	9.999.950
Fantasy Zone	99.663.700
Ghouls'n Ghosts	10.024.300
Indiana Jones	33.350
Mônica no Castelo do Dragão	261.340
Moonwalker	999.990
Out Run	57.726.500
Psychic World	1.281.000
Shinobi	9.999.950

RECORDES SUPERGAME

Detone um jogo, mande uma foto e vire recordista

Pit Fighter (Mega)
1.985.300

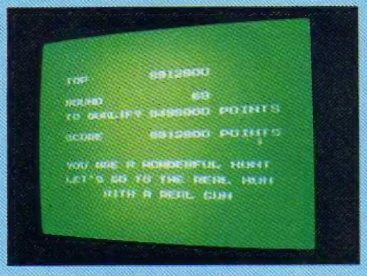
Rodrigo Regacini
São Paulo — SP

Phantasy Star (Master)
Jogo terminado

Caue Fernando Wailemann
São Paulo — SP

Thunder Force II (Mega)
9.999.990

Safari Hunter (Master)
8.912.800



Hang-On (Master)
9.999.990

Equipe "Comichão e Coçadinha"
Poços de Caldas — MG

Desafiamos você a ser muito mais que fera do game.

Não é só no videogame que você precisa ser fera. Agora você também pode ser fera na sala de aula.

Chegou Brasil A/Z. Uma grande jogada pra você arrepiar nos trabalhos de escola.

São 960 páginas que trazem todos os fatos marcantes da História, falam de Geografia, Economia, Tecnologia, Ecologia e muitos outros assuntos ligados ao nosso país.

Mostre pra turma que você é realmente o dono da matéria. Comece com Brasil A/Z. Afinal quem é fera, é fera em tudo!

Nas bancas.

Larousse Cultural

Gambling Games

A LOCADORA DOS FERAS

OS MAIS QUENTES LANÇAMENTOS EM:

Super Nes, Nintendo, Mega Drive, Sega Genesis, Game Gear, Game Boy, Master System e Famicon.

★ Venda de consoles, fitas e acessórios originais

★ Fabricação de arcades

★ Assistência técnica

★ Transcodificação (garantia 2 anos)

★ Enviamos para todo Brasil (via sedex)

... E para aumentar a sua emoção: Play Game no local!!!

Rua Tucumã, 724 - Jd. Europa - São Paulo - Tel.: 210.8020